Año V Número 49 - 395 Pesetas



¡¡LA RECREATIVA EN TU SUPER NINTENDO!!

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

HOBBY PRESS

Saturn sorprende de nuevo

VIRTUA FIGHTER REMIX

Ver para creer

SUPER MARIO WORLD 2

MORTAL KOMBAT 3

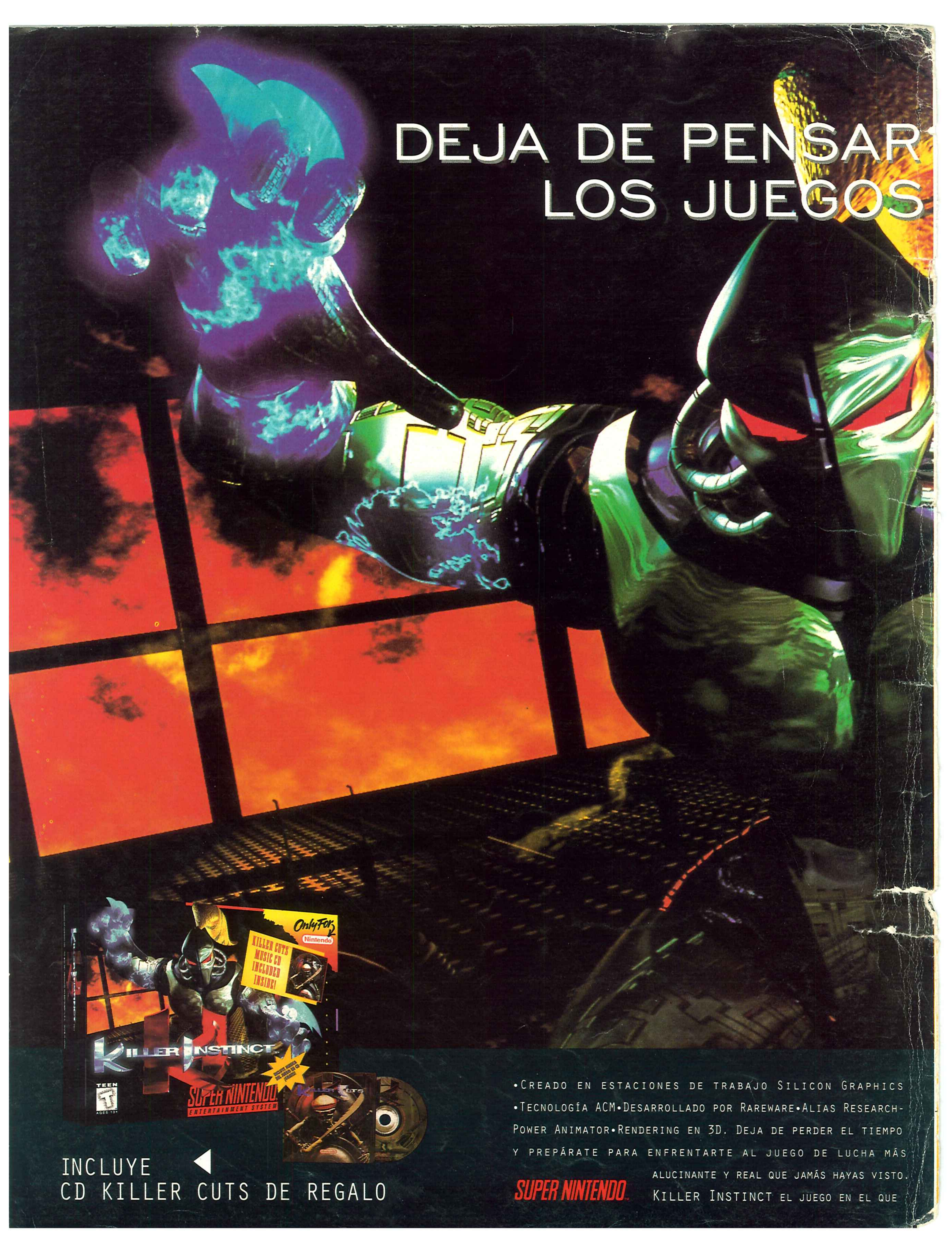
EARTHWORM JIM 2

RAYMAN

00049
8 426239 010016

Así será el mejor juego de fútbol de la historia

FIFA '96



DEJA DE PENSAR
LOS JUEGOS
Only For Nintendo
KILLER CUTS MUSIC CD INCLUDED INSIDE!
Killer Instinct
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
TEEN
INCLUYE
CD KILLER CUTS DE REGALO
•Creado en estaciones de trabajo Silicon Graphics
•Tecnología ACM•Desarrollado por Rareware•Alias Research-
Power Animator•Rendering en 3D. Deja de perder el tiempo
y prepárate para enfrentarte al juego de lucha más
alucinante y real que jamás hayas visto.
Killer Instinct el juego en el que
SUPER NINTENDO



EN CÓMO SERÁN
EN EL FUTURO
TAPSA/NWAyer
TODA DEBILIDAD SE PAGA MUY CARA. SE PAGA CON LA VIDA. PERO SI ERES DE LOS QUE SACA A RELUCIR ESE IMPULSO QUE LLEVA A ANIQUILAR A TODO AQUEL QUE INTENTE ACABAR CONTIGO, ESTE ES TU JUEGO. AHORA YA PUEDES APUNTARTE AL TORNEO QUE TE DARÁ LA OPORTUNIDAD DE DEMOSTRAR LO QUE TIENES CUANDO ALGUIEN TE PROVOCA: INSTINTO ASESINO.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
KILLER INSTINCT

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Javier Castellote
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

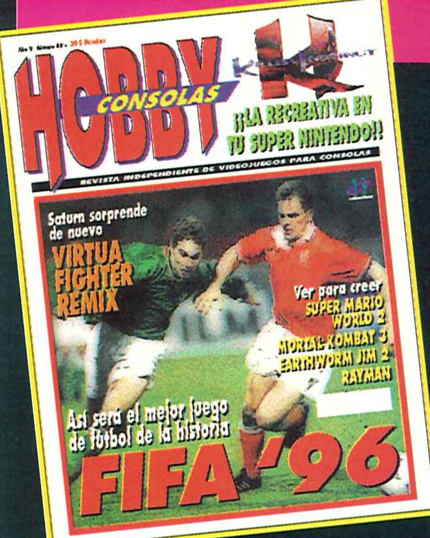
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: FIFA'96



Llega con la etiqueta de ser el mejor juego de fútbol de la historia, y la verdad es que tiene cualidades de sobra para ello. Nos referimos, por supuesto, al «FIFA'96», que el próximo mes inundará nuestras consolas. Él ha sido el elegido para ocupar nuestra portada, y eso que no lo tenía nada fácil, porque este mes la revista está muy, pero que muy cargada de novedades, y la mayoría de ellas bastante jugosas. En todo caso, estamos convencidos de que no nos va a defraudar.

NUESTROS EXPERTOS

CRUELA DE VIL

Antes de irme unos días de vacaciones por las divinas tierras irlandesas, me ha dado tiempo a divertirme de lo lindo con «Batman Forever» y con las alocadas aventuras plataformeras de un personaje absolutamente peculiar como es el protagonista de «La Máscara» en los 16 bits de Nintendo. Sin embargo, aquí me tenéis, "vestidita" a la moda de los Picapiedra en homenaje a uno de los mejores y más divertidos juegos de plataformas que han pasado por la Super, «Prehistorik Man».

TENIENTE RIPLEY

La lucha ha sido el género que este mes se ha llevado la palma. Ha habido de todo, desde terceras partes como «Mortal Kombat 3» a novedades tan alucinantes como «Killer Instinct» para Super Nintendo, o conversiones tan meritorias como «Virtua Fighter» para 32X. Se nota que estamos ya en plena recuperación. Ahora, que lo que nos espera es todavía mejor. Juegos tan alucinantes como «FIFA 96», «Super Mario World 2», «Rayman» o «Destruction Derby» están a la vuelta de la esquina y no son más que una avanzada de lo que nos espera.

THE EDGE

Esta época post-veraniega tan cargada de excelentes juegos nos ha obligado a todos a ponernos rápidamente las pilas. Yo, en concreto, nada más aterrizar de mis vacaciones comencé mi particular pelea con los personajes de «World Heroes Perfect» en la Neo Geo, y ¡vaya pasada, amigos! Ya metidos en batallas, también me di una vuelta por el «Urban Strike» de SNES para pegar unos tiritos desde el helicóptero. Sin embargo, el juego que más me ha impactado ha sido «Bug» y sus plataformas en 3D.

EL CONSOLERO ENMASCARADO

Gracias a la máscara que cubre mi rostro me he podido infiltrar entre los personajes de Hanna Barbera para echar unas carreritas con ellos en la Super. Por lo menos hasta que Yogui me ha descubierto y me he tenido que ir "por piernas" a la PlayStation. Una vez allí he cambiado mi disfraz por el de robot, y me he introducido en el plataformero y tridimensional mundo de «Jumping Flash». Claro que lo mejor de todo es que ahora estoy disfrutando de unas merecidísimas vacaciones junto a Cruela.

NIKITO NIPONGO

Pasito a pasito nos vamos acercando al momento en el que los buenos juegos empiezan a desfilar por nuestras consolas. Vais a encontrar de todo para todos los gustos, aunque casi siempre con una característica común: el uso y abuso de tecnología punta. En unos casos el resultado es tan espectacular que no necesita comentario, y en otros la técnica se ha comido la jugabilidad. Pero eso sí, en todos se notan ganas de agradar y de hacer las cosas bien.

Año V- Nº 49- Octubre 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO

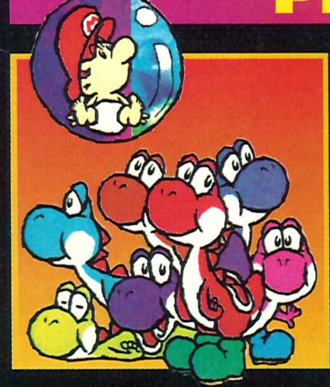








PREVIEWS



Echad un vistazo a las previews que os ofrecemos este mes. ¿Qué, se os hace la boca agua? Pues aquí tenéis a dos de sus protagonistas: Mario y Yoshi.


YA A LA VENTA

CUANDO ABRES TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION, ES MUY DIFICIL VOLVER A PONER LA TAPA.

TEN CUIDADO. MUCHO CUIDADO. ESTA NO ES UNA CONSOLA COMO LAS QUE HAS MANEJADO HASTA AHORA. ESTAMOS HABLANDO DE PODER. LA CLASE DE PODER DE 5 PROCESADORES CON UN CHIP TRIDIMENSIONAL INIGUALABLE QUE GENERAN 360.000 POLIGONOS POR SEGUNDO CONECTADOS A UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD. EN EL MOMENTO EN QUE LA ENCIENDES, TE GOLPEA. JUSTO ENTRE LOS OJOS. COMO SI USARAS UN UZI 9M.M. DE DESCONGESTIONADOR NASAL. HAY UN SALON DE JUEGOS EN TU CUARTO DE ESTAR Y NO TIENES TIEMPO DE ORDENAR LOS MUEBLES. COMIENZAS A VER COLORES ANTE TUS OJOS. 16,8 MILLONES DE COLORES. COMIENZAS A EXPERIMENTAR GRAFICOS TRIDIMENSIONALES QUE ABRASAN TU RETINA. ANIMADOS A VELOCIDAD REAL. TE DAS CUENTA DE QUE NO ESTAS EN OTRO MUNDO. ES OTRO UNIVERSO. TU CORTEZA CEREBRAL ESTA FRITA. Y TUS OIDOS ESTAN ABRASADOS. EL CHIP DE SONIDO DE PLAYSTATION, CON 24 CANALES CON CALIDAD DE COMPACT-DISK, AÑADE PROFUNDIDAD Y DIMENSION INAUDITAS AL JUEGO. PERO ¿Y LOS JUEGOS?, TE PREGUNTAS, ¿ESTARAN A LA ALTURA DE TAN PODEROSO HARDWARE? RELAJATE. HEMOS TENIDO A LOS 400 MAYORES GENIOS DEL SOFTWARE ENCADENADOS A SUS PANTALLAS DURANTE MESES. EL RESULTADO: FUERTES EMOCIONES QUE DISPARAN LA ADRENALINA Y ALIMENTAN EL IMPONENTE PODER DE PLAYSTATION. YA VES, NADIE PUEDE CONTROLAR TANTO PODER. POR ESO, ANTES DE QUE TE AVALANCES SOBRE EL MANDO, ESTAS ADVERTIDO: CUANDO LEVANTES LA TAPA DE PLAYSTATION PUEDE QUE ESTES LEVANTANDO LA TUYA.



TM



editorial

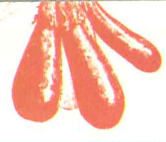
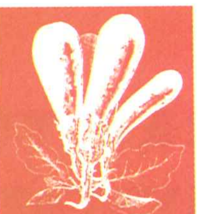
Se acercan las navidades.

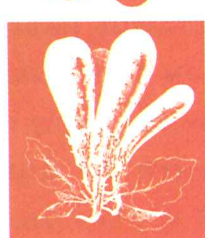
Y con ellas, los buenos lanzamientos. Las nuevas consolas están ahí, pero afortunadamente, -después de una temporada de cierta sequía-, parece que estamos empezando a presenciar la llegada de títulos impresionantes para las máquinas de 16 bits y portátiles.

Y en Hobby Consolas nos hemos hecho fiel reflejo de esta situación.

Para ello, basta con mirar nuestra lista de Previews y Reviews, en la que se mezclan títulos como el renovado FIFA 96, la segunda entrega del mítico Super Mario World, el sorprendente Killer Instinct, el divertidísimo Prehistorik Man o la esperada tercera parte del polémico Mortal Kombat.

Pero, por supuesto, nuestro afán informativo también nos ha obligado a ofreceros los nuevos lanzamientos para Saturn y PlayStation, entre los que destacan Virtua Fighter Remix y Bug! para la primera, y Lemmings 3D, Wipe Out y el demoledor Destruction Derby para la segunda. Verdaderos juegazos que comienzar a explicar la auténtica razón de ser de la nueva generación.



ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- Que hagan el mismo culebrón con «Virtua Fighter» que hicieron con «Street Fighter II»
Se han visto culebrones peores.

- Que saquen pocos juegos acordes con la supuesta potencia de 32X.
Mientras saquen alguno, todavía hay esperanza.

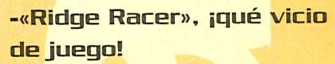
- Los juegos de este verano.
Fríos, para soportar mejor el calor.

- Que digan que las consolas son sólo para jugar.
Y tú ¿para que otra cosa las utilizas? ¿para tostar pan?

- Tantas secuelas de juegos que en realidad son iguales a la primera.
Bueno, hay de todo. A veces hasta consiguen mejorarlas.

- El «Dragon Ball Z 3» de Super NES.
Pues a los fanáticos de la serie les ha encantado, claro que sobre gustos...

- Que haya cierta revista que se cree mejor que vosotros, cuando en realidad no os llega ni a la

mola , mola , mola , mola , m

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:
Juanjo Ferrandis (Valencia), Francisco Cubel (Valencia), Antonio Gómez (Madrid), José Rubén Titos (Murcia), Fernando Yborra (Madrid), Antonio Alfonso García (Valencia), el Desconocido de Palma de mallorca..
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola mola

Los lanzamientos de Nintendo para su 16 bits.

En estos momentos en los que casi todas las compañías de software están volcadas en el desarrollo de juegos para las consolas de nueva generación, es realmente de agradecer que Nintendo apoye a su 16 bits con más fuerza que nunca, lanzando títulos realmente impresionantes. Los malpensados dirán que todo es un intento por no perder mercado frente a Sega y Sony, pero lo cierto es que, haya detrás la estrategia que haya, hoy por hoy el mayor parque de consolas se concentra en las 16 bits y Nintendo está demostrando que aún confía en las posibilidades de su máquina. Está muy bien pensar en el futuro, pero no por ello hay que olvidarse del presente. Y Nintendo, tenemos que reconocérselo, lo está haciendo muy bien en este sentido.

-«Ridge Racer», ¡qué vicio de juego!
Pues espérate a ver las próximas maravillas sobre ruedas que vienen para PlayStation. Destruction Derby, sin ir más lejos.

- La sección Hobby Sports.
Es algo así como el Marca de las consolas.

- Juegos de lucha distintos como «Killer Instinct» y «Primal Rage».
Aportan cosas nuevas a un género bastante trillado.

- Que con la llegada del otoño vuelvan a salir buenos juegos.
Las navidades son como un imán que atrae a los juegos de calidad.

- Tener una hermana que juega contigo a la consola.
Y seguro que te mete unas palizas impresionantes al Mortal Kombat...

- Llevarte la consola de vacaciones.
Son como el perro. No se las puede dejar abandonadas.



ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa

uña de los pies.
¿De qué revista hablas? ¿De Labores del Hogar? ¿O de Moda y Patrones?

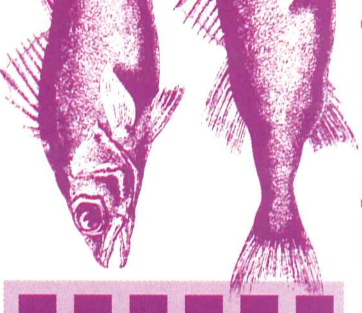
- Por mucho que diga Sega, el Mega CD.
La verdad es que ultimamente le están abandonando un poco en lo que a lanzamientos de juegos se refiere.

- Consolas como 3DO o Jaguar CD: por el mismo precio puedes tener una PlayStation o una Saturn.
Además, estas máquinas no se están viendo excesivamente apoyadas por sus distribuidores

Algunas consolas de Nueva Generación

No vamos a citar nombres, porque creemos que están en la mente de todos. Pero lo cierto es que de entre todas las nuevas máquinas que han aparecido recientemente o que van a hacerlo en estos meses, ya hay algunas que están despertando entre todos un sentimiento de desinterés. Y el problema parte de sus propias distribuidoras, quienes no parecen darse cuenta de que tienen por delante un mercado muy competitivo y no están poniendo "toda la carne en el asador" para conseguir que sus consolas sean tomadas con la debida consideración. En fin, ellos verán lo que hacen. Nosotros ya tenemos bastante con lo que tenemos.

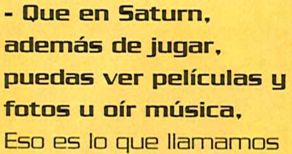






¿Qué consola me compro?

Al borde de un ataque de nervios, como las mujeres de Almodóvar, estamos todos con esto de las nuevas consolas. Que si fulanita mueve tropecientosmil polígonos, que si menganita tiene todos los éxitos de los arcades, que si esta se muere, que si aquella es muy cara, que si la de más allá no acaba de salir... Y nosotros en medio, recibiendo chorros de información por todas partes y sin tener apenas tiempo para asimilarla.
A lo mejor organizamos unas jornadas de reflexión en el Monasterio de El Paular, a ver si así conseguimos entender de una vez el jaleo en el que nos han metido y, de paso, invitamos a Rappel para que adivine qué es lo que va a pasar en los próximos meses. Porque, desde luego, esto cada día está más complicado.



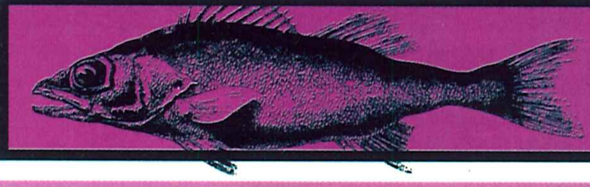
- Que en Saturn, además de jugar, puedas ver películas y fotos u oír música.
Eso es lo que llamamos apostar por el futuro.

- Los nuevos juegos, cada vez más reales.
Cada vez cuesta más diferenciar entre ficción y realidad.

- El buen comienzo de Sony en el mundo de las consolas.
Han creado una máquina excelente. Ahora tienen que venderla...

- Que Ultra 64 tenga entrada para cuatro mandos sin necesidad de adaptador.
Ahora sólo te falta tener los cuatro mandos...

- Ultra 64: tecnología pensada para abaratar costes.
Oye, tú por casualidad no trabajarás en el departamento de marketing de Nintendo...



no mola nada

- Que Sega no tenga un teléfono de consultas.
Si lo tuvieran, estamos seguros que no pararía de sonar, porque hay tantas cosas que habría que consultarles....

- No saber decidirse entre una de las nuevas consolas.
Por lo menos ya tienes claro que quieres una nueva consola...

- El precio de las nuevas máquinas.
Eso es como todo: si quieres lo último y lo mejor, tienes que pagarlo.

- El diseño de Ultra 64.
Pues a nosotros nos ha parecido bastante original.

- La cantidad de máquinas distintas que saca Sega y su precio.
Dicen que en la variedad está el gusto. Y Sega debe tener mucho gusto.

- Que Neo Geo CD no pueda competir con las consolas de última generación.
Eso te parecerá a ti, pero en su estilo sigue siendo una máquina estupenda.

- Que «Chrono Tigger» corra el riesgo de no llegar a España.
Tranquilo, que con el buen resultado de ventas de «Illusion of Time» es fácil que llegue. Y traducido.

- Que no haya un apartado de "molaría" en el que podamos hacer sugerencias.
Ya has hecho una.

- Que muchísimos juegos buenos se queden en Japón.
No tantos, no tantos...

- Que las nuevas consolas no tengan lista de éxitos.
De momento no hay juegos suficientes como para confeccionarla.

- «Clock Work Knight», Prefiero el «Donkey».
Sin ánimo de ofender, pero: ¿qué tendrá que ver la velocidad con el tocino?

- Que Sega no haga para Mega Drive juegos tan buenos como los que salen para la Super.
Sega se está volcando excesivamente en Saturn. Y eso puede resultar peligroso.

 Big in Japan

Beyond the Beyond

El rol y la lucha más unidos que nunca

«**Beyond the Beyond**» es el nuevo título de rol que **SCE** lanzará al mercado tras el gran éxito que ha alcanzado por tierras niponas con su **«Ark the Lad»**, del que por cierto está a punto de consumar su segunda parte. Sin embargo, «Beyond the Beyond» sigue unas directrices algo diferentes a su predecesor, puesto que introduce **un mayor número de escenas con perspectivas 3D en los momentos de lucha.**

En cierto modo, se podría decir que **se asemeja al «Shining Force 2»** que apareció en Mega Drive, salvando por supuesto las diferencias, en el sentido de que **combina los aspectos clásicos de cualquier juego de rol con ciertos momentos de lucha**, en los que la perspectiva pasa a ser frontal. En ello debe haber influido el hecho de que uno de los principales miembros del equipo que desarrolló «Shining Force» haya participado ahora en la realización de este «Beyond the Beyond».

El juego utiliza un sistema llamado **Reality Battle-stage System (RBS),** gracias al cual el jugador podrá **girar a su luchador en todas direcciones hasta 360 grados.** Un cuadro que aparece en la parte superior de la pantalla indicará los "VP" (puntos vitales) y los "LP" (puntos de vida), lo que le permitirá **conocer en todo momento las características de los personajes durante la lucha.** Además, cada vez que el jugador lleve a cabo un ataque **sabrá los efectos que ha tenido sobre su enemigo,** aumentando así el interés de las fases de lucha al no tener que esperar para ver los resultados obtenidos. La pena es que los mapas de que consta no son muy atractivos, de tal manera que la principal atracción del juego recae en las intensas **escenas de combate en 3D.**







Éstos son los momentos de mayor belleza del juego. La perspectiva pasa a ser frontal y los efectos 3D se apoderan de todo el escenario.

Consola: PlayStation

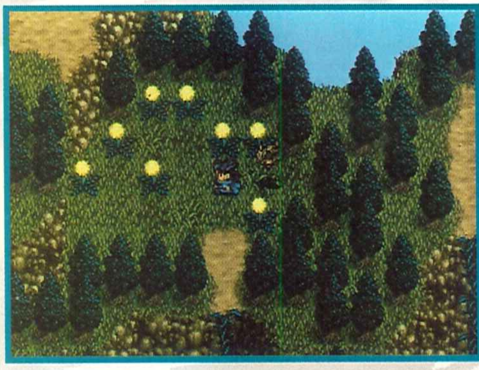
Compañía: SCE/Camelot

Megas: CD Rom

Antecedentes: «Ark the Lad» es el único juego de rol de PSX con el que se pueden establecer ciertas semejanzas. «Shining Force» de MD también combina rol y lucha con cambios de perspectiva.



«Beyond the Beyond» mantiene las características propias de los juegos de rol, como podéis apreciar en esta imagen. Sin embargo, la diferencia llega en el momento de luchar contra los enemigos.

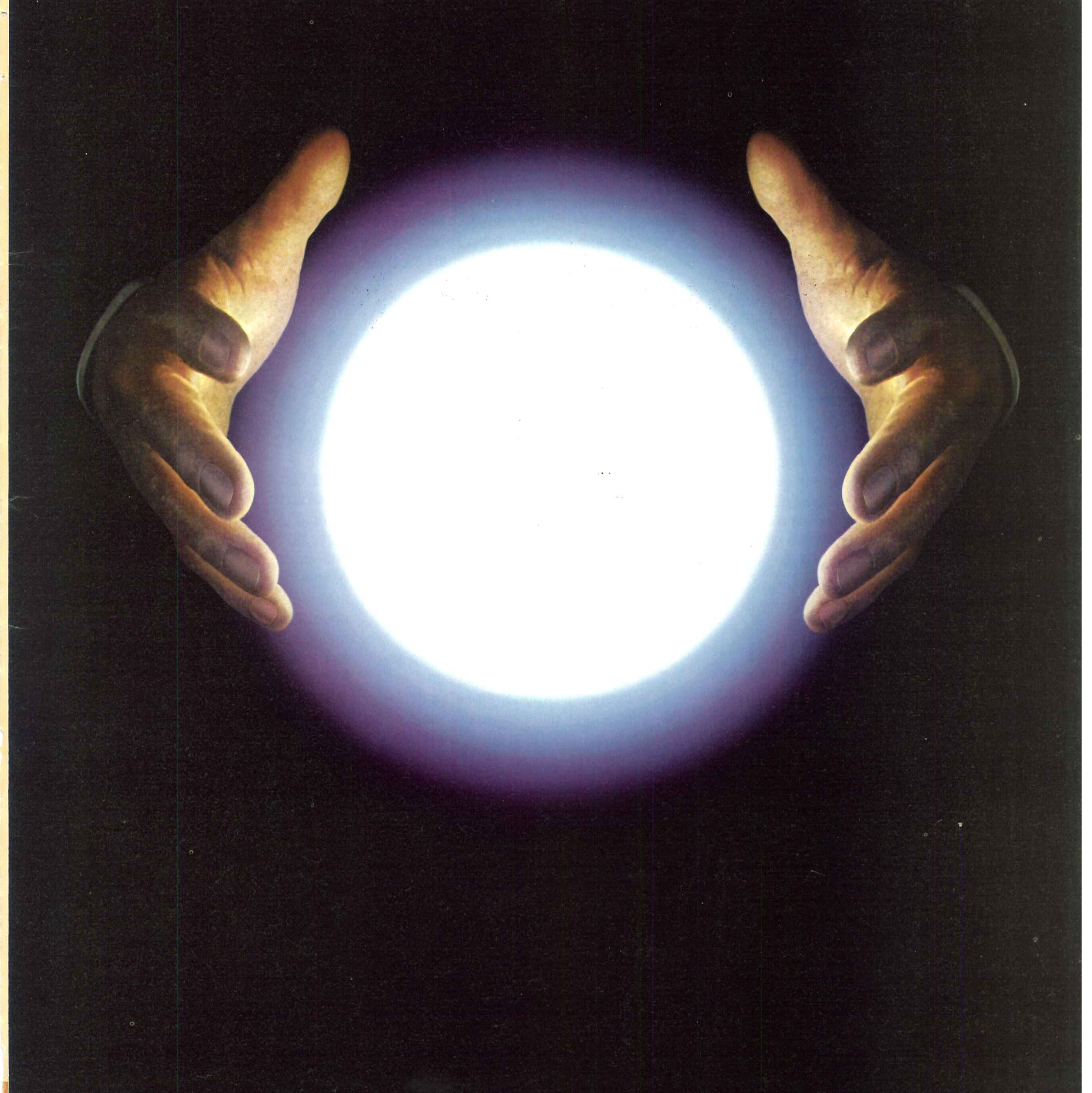








NO TE ATREVAS

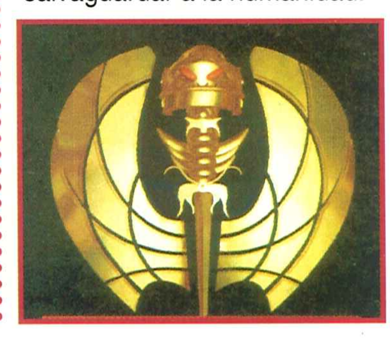


Dark net

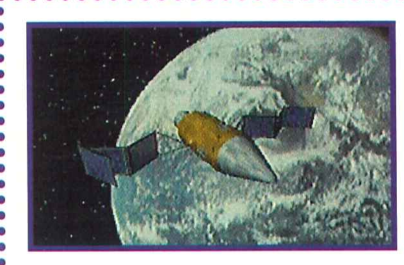


Las oscuras redes del poder. En los circuitos de **PlayStation y Saturn,** vais a poder vivir una fantástica odisea a través de un **mundo cibernético inimaginable**. En ella os las vais a ver con las más extraordinarias criaturas jamás concebidas por la mente humana.

La clave la tienen cuatro jóvenes que han sido absorbidos por **la red informática Dark Net,** y se han convertido en unos **engendros con poderes sobrenaturales.** Ello dará pie a que el futuro del planeta se vea amenazado, por lo que deberéis poneros manos a la obra para salvaguardar a la humanidad.



Mazer



Adiós a las armas. American Laser Games ha decidido olvidar su fama "pistolera", y ha lanzado al mercado yanqui **«Mazer»**, un juego de acción que se controla **mediante el pad convencional de 3DO.** El objetivo del mismo consiste en rescatar a los humanos de la esclavitud en la que les han sumido unos malvados alienígenas invasores de la Tierra.

Cuatro héroes, cada uno con sus propias armas y recursos, deberán abrirse camino por un escenario laberíntico, hasta **destruir todo rastro de vida alienígena.** En total, el juego está compuesto por **ocho zonas y doce fases de bonificación**, para culminar en un emocionante enfrentamiento final con el jefe alienígena.

Shining sword

ALG descubre su as de espadas. Toda una sorpresa para quienes creen que en la variedad está el gusto y, además, confían en el buen hacer de **American Laser Games.** Hablamos de **«Shining Sword»**, un título que marca todo un hito en la compañía de Nuevo México: **su salto a los 32 bits de Sony**.

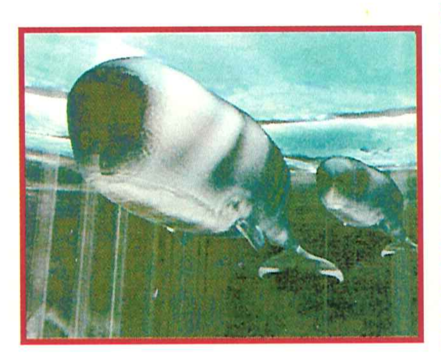
Aún es pronto para conocer con detalle los principales elementos de este juego, ya que su salida al mercado no está prevista **hasta el verano del 96,** pero sí podemos adelantar que se trata de **una aventura fantástica ambientada en la Edad Media**, aderezada con **secuencias tridimensionales** de animación y una calidad gráfica a la altura del soporte al que va dirigida.





La conquista de las profundidades. La compañía **American Softworks** ataca de nuevo con un interesante título **para PlayStation y Saturn**, que verá la luz **a finales de este año**. Se trata de **«S.T.O.R.M.»,** una aventura de ciencia ficción ambientada en el siglo XXII, **en las profundidades del Atlántico Norte,** donde los científicos han descubierto un valioso mineral que produce energía.

Allí viviréis una experiencia llena de **imágenes tridimensionales**, que os conducirá a **tres finales diferentes posibles.** Y de paso, podréis descubrir las múltiples sorpresas que esconde el fascinante mundo submarino.

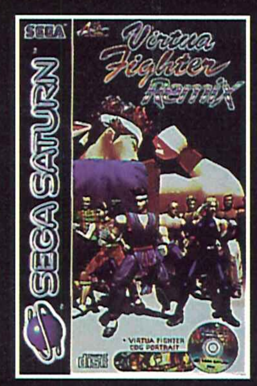




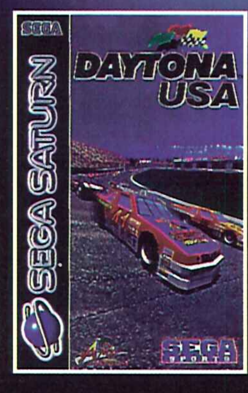
Una buena ración de plomo. Los muchachos de **The 3DO Company** y su nuevo equipo de programación, **3DO Studio,** están que no paran. Su última producción, **«Killing Time»,** viene cargada de argumentos para encaramarse a las listas de éxitos de la criatura de Trip Hawkins.

Se trata de un **apabullante mata-mata que incluye elementos de estrategia,** imágenes de lujo y un argumento demoledor. En él os veréis encerrados en una lóbrega mansión de los años 20, infestada de **fantasmas de personajes típicos de la época, gangsters** y otras hierbas. Para escapar a su acoso, habrá que descubrir una serie de pistas y liquidar a unos cuantos enemigos. Y todo ello mediante una **combinación de sprites y secuencias de vídeo** protagonizadas por 17 actores, que aportarán también las voces digitalizadas a la banda sonora del juego.

QUEDARAS ATRAPADO













No podrás escaparte. Porque solamente SEGA SATURN te ofrece en exclusiva las réplicas exactas de los juegos más exitosos de las máquinas recreativas.

Con tres procesadores RISC de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.

LA CONSOLA DE SNK SE PREPARA PARA COMPETIR CON SUS RIVALES

NEO GEO CD VUELVE A BAJAR SUS PRECIOS



Es la segunda bajada de precios que Neo Geo CD realiza en nuestro país en muy poco tiempo. Primero pasó de 84.900 a 69.900 pesetas, y ahora la consola de SNK vuelve a reducir su precio de una forma espectacular.
En este momento se puede adquirir una Neo Geo CD, con «Fatal Fury 3» incluido, por 59.900 pesetas. Claro que si se adquiere sólo la máquina, el precio se reduce aún más, situándose en las 50.900 pesetas.
A esto hay que añadir que Siscomp Games S.L., la distribuidora de los productos SNK en España, ha mejorado la operación de cambio puesta en marcha para facilitar el salto de todos sus usuarios al formato compacto.
A partir de ahora se obsequiará con 13.000 pesetas por la veterana consola y entre 3.000 y 5.000 pesetas por juego. Estas cantidades se descontarán a todos aquéllos que adquieran una Neo Geo CD con un juego.

DRO SOFT YA ES ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

Dro Soft pasó a formar parte del grupo Electronic Arts el pasado mes de noviembre, pero será a partir del próximo 25 de septiembre cuando la histórica del software español pierda definitivamente su nombre para pasar a ser Electronic Arts Software S.A.

SEGA CONTRATACA EN USA

Unas semanas antes de la llegada de PlayStation a Estados Unidos, Sega ha presentado una potente ofensiva: los usuarios que adquieran su Saturn -que se vende al precio de $399- durante el mes de septiembre, recibirán gratis, además de «Virtua Fighter», los juegos «Clockwork Knight» y «Victory Goal», y más adelante podrán recibir por correo el nuevo «Virtua Fighter Remix».
Estos juegos tienen un precio de $150, por lo que Sega manifiesta que el precio efectivo de Saturn queda reducido a $249, por debajo de los $299 que costará Play Station.
Saturn salió al mercado americano el día 11 de mayo, y Sega afirma que ha vendido más de 100.00 unidades hasta la fecha.

¿PODRÍA REPETIR...

"Todavía juego al «Sensi» y pienso que es un gran título. Es uno de los juegos que voy a guardar."
Bruce MacMillan, Productor de FIFA'96, contestando por su afición al Sensible Soccer.

"Los tres títulos que más se van a vender en las próximas Navidades serán nuestros"
Rafa Martínez, Product Manager de Nintendo España, en declaraciones a Hobby Consolas.

"Nuestro mayor interés está ahora en las versiones de 16 bits de FIFA ´96, las de Play Station y Saturn... "
Roberto R. Rollón, Director de Marketing de Electronic Arts Software, en declaraciones a Hobby Consolas.

"Procuraremos traer Pippin -la consola de Apple y Bandai- a España antes del próximo verano"
Jesús Pérez-Agua, Director de Marketing de Bandai, en declaraciones a Hobby Consolas.

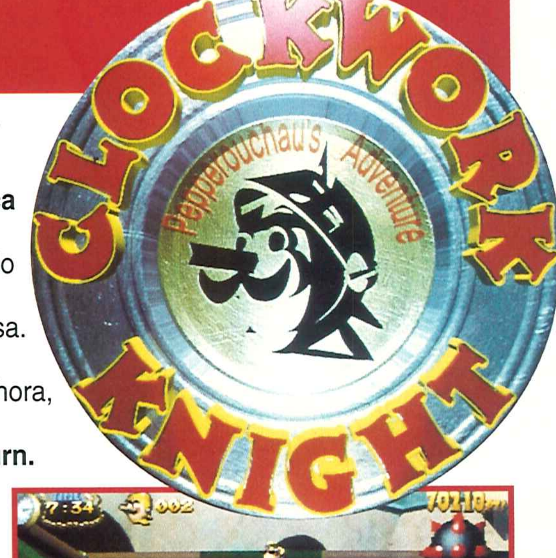
LA CONSOLA DE 16 BITS PORTÁTIL, ALGO MÁS QUE UN PROYECTO

SEGA SE HACE PORTÁTIL CON NOMAD

La noticia ha saltado en Sega of America: a Mega Drive le va a salir un nuevo competidor. Pero será un competidor en su misma casa, ya que la compañía de Sonic ha decidido introducir en el mercado una nueva consola de 16 bits: Nomad, la versión portátil de Mega Drive.
Con una pantalla a todo color de 3 y 1/4 pulgadas, Nomad tendrá seis botones, empleará seis pilas que ofrecerán una autonomía de tres horas de juego e incluirá una entrada para un segundo pad.
Nomad, además, traerá consigo un abanico de periféricos que ampliarán sus posibilidades. Entre éstos ya se anuncia un adaptador a la red, así como el correspondiente cable para conectar la consola al televisor.
En lo que respecta a los juegos, Nomad será un sistema totalmente compatible con la oferta de cartuchos para Mega Drive, ya que esta nueva portátil nace para que los seguidores acérrimos de esta consola tengan, según ha declarado Tom Kalinske, Presidente de Sega of America, "sus juegos favoritos de 16 bits en la palma de la mano en cualquier momento y cualquier lugar".
¿Precio?, ¿fecha de aparición en el mercado? De momento, Sega of America distribuirá un número limitado de unidades durante el mes de octubre, para realizar en la primavera del 96 el lanzamiento masivo de Nomad, que se podrá adquirir en USA por algo menos de 200 dólares (unas 25.000 pts.)

«Clockwork Night 2», plataformas tridimensionales

PEPPEROUCHAU VOLVERÁ A SATURN EN DICIEMBRE



Aunque hace tan solo dos meses que **«ClockWork Knight»** está en la calle, **Sega** ya ha anunciado el lanzamiento de la **segunda parte para el mes de diciembre**. El juego mantendrá el mismo argumento, los mismos personajes y los mismos escenarios que la primera parte, ya que **más que tratarse de una secuela, es una continuación**. La idea inicial era vender en Europa los dos juegos en el mismo compacto, pero la precipitación del lanzamiento de Saturn desbarató estos planes.

Las escasas innovaciones de «Clockwork Night 2» **se sitúan en el apartado sonoro.** Así, se han eliminado las melodías generadas por ordenador para sustituirlas por **música grabada en estudio.** Los ritmos han pasado del estilo jazz a la música latina y la salsa.

En resumen, más niveles para el, por ahora, **único juego de plataformas de Saturn.**









En diciembre, «DKC 2: Diddy's Kong Quest»

LA MAGIA DE RARE INUNDARÁ DE NUEVO LA SUPER



Donkey Kong ya tiene listo su regreso a los **16 bits de Nintendo**. Será **a principios de diciembre** cuando **Nintendo y Rare** pongan a disposición de los forofos de las buenas plataformas **la segunda parte del genial «Donkey Kong Country».**

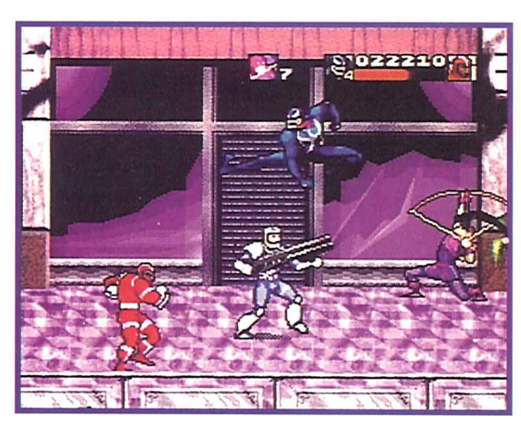
El juego mantendrá una mecánica muy parecida a su predecesor, pero el hilo argumental variará notablemente. **«Diddy's Kong Quest» empezará justo donde terminó la primera parte**, en el Galeón de King K.Rool. Desde este punto, Diddy se embarcará en la búsqueda de su amigo Donkey, ayudado por una joven gorila llamada Dixie y por nuevos compañeros del reino animal.

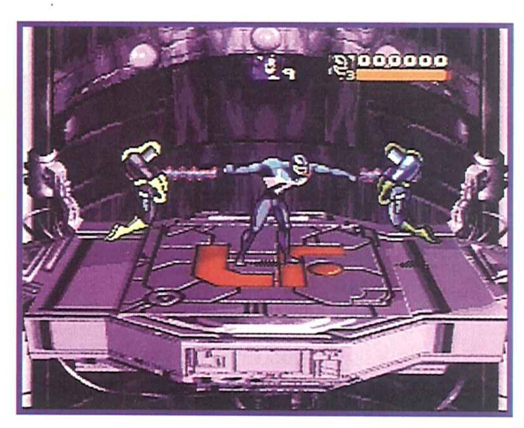
Para los gráficos de este 32 megas se han utilizado **las mismas tecnologías de ACM** que ya se emplearon para la primera parte. Eso sí, se ha puesto todavía más cuidado en aspectos tan importantes como **el color y el volumen,** para que este segundo «Donkey» sea aún más redondo.











Acclaim busca el éxito con «Spawn» y repite con «Maximun Carnage»

NUEVAS AVENTURAS PARA LOS HÉROES DEL CÓMIC

Acclaim ha comprado los derechos del cómic que durante dos años ha estado a la cabeza de las listas de éxitos americanas. Se trata de **"Spawn"**, un ex-espía del gobierno que vive gracias a un traje simbiótico. El padre de la criatura no es otro que **Todd McFarlane,** responsable, entre otras cosas, de las últimas series de los cómic de Spiderman. El éxito de "Spawn" se verá ratificado en un futuro próximo **por una película, una serie de dibujos animados**, una colección de muñecos de acción y, por supuesto, **una adaptación a videojuego**. En concreto, Acclaim espera que su **juego para Super Nes, que estará listo a finales de año,** tenga tanto éxito como el cómic.

Pero la compañía americana no se ha desmarcado de otros grandes del cómic. Así, **«Maximun Carnage 2»** será uno de sus próximos lanzamientos **para las dos 16 bits.** Los cartuchos repetirán las fórmulas de la primera parte, **presentando a los superhéroes más famosos de la Marvel** en su lucha contra un inacabable número de villanos. Acción, puñetazos y superpoderes en un beat'em up que promete mejorar lo visto en la primera parte.











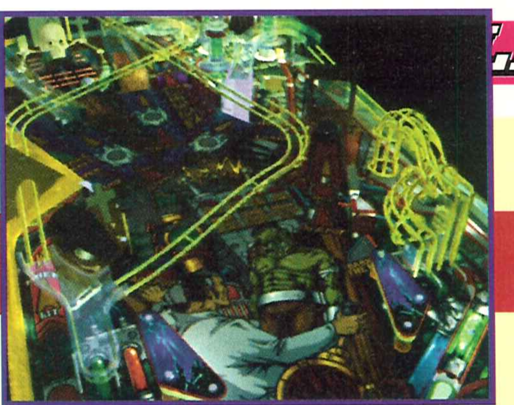
«AH-64D Longbow» volará sobre PlayStation

UN HELICÓPTERO DE COMBATE REVOLUCIONARIO

«**AH-64D Longbow**» es un simulador de combate creado por **Electronic Arts**, que os hará sentir todas las emociones que se pueden vivir **a los mandos del más letal y mortífero helicóptero de ataque** existente hoy en día. Con él, los jugadores tendrán la oportunidad de experimentar un número casi ilimitado de combates en **cuatro modos distintos de misiones**. De esta manera tendréis la oportunidad de intervenir en conflictos históricos como el de Iraq, con la famosa operación denominada Tormenta del Desierto, o realizar una campaña contra las tropas ucranianas en el Báltico.

En el aspecto técnico, cabe destacar que las naves han sido diseñadas con el **máximo de precisión y minuciosidad**, y que cuenta con unos **efectos visuales 3D** de última generación. Y por supuesto, en vuestro panel de mandos tendréis todos los datos necesarios para poder llevar a cabo las misiones.

En fin, se trata de una auténtica joya **en el arte de la simulación para PlayStation**, que sin embargo no estará disponible en nuestro país **hasta el año que viene.**



Virgin también jugará a los petacos

«TILT!», UN PINBALL DE 32 BITS



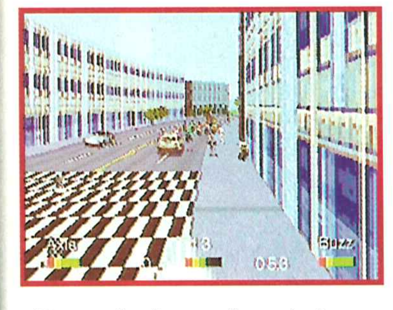
Saturn y PlayStation serán las afortunadas consolas que en el mes de **noviembre** podrán disfrutar de **«Tilt!»**, un realista pinball **de Virgin.** Todo el esfuerzo del equipo programador **NMS** ha ido destinado a conseguir una sensación idéntica a la de los arcades. Para ello, se han utilizado **técnicas Silicon Graphics** en el modelado de las doce mesas del juego.

Cada mesa cuenta con **un esquema temático propio**, como pueden ser las ferias, los gangsters, o la ciencia ficción. Además, se han incluido **todo tipo de rasgos clásicos de los pinballs,** como rizos, rebotes, giros, túneles, dianas, rampas, carriles dobles, espirales y demás.

Para que tengáis un perfecto seguimiento de la bola, podréis elegir entre **una perspectiva aérea y otra semejante a la que disfrutaríais ante una auténtica máquina**. Y todo ello amenizado con un conjunto de melodías muy variopinto que ha realizado **Tommy Tallarico**, músico de Virgin. En él, ha incluido estilos que van desde el jazz hasta el heavy metal.

Tras muchas dudas, 3DO estará a la venta el 25 de septiembre

GOLDSTAR SE HA DECIDIDO A LANZAR SU CONSOLA





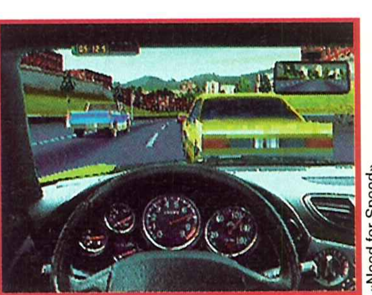
«Road Rash»

Después de muchas dudas y cambios de planes, **Goldstar se ha decidido a lanzar su 3DO** en nuestro país. La fecha elegida para este esperado lanzamiento ha sido el **25 de septiembre**. A partir de este día podréis pasaros por las tiendas y adquirir el Goldstar 3DO al precio de **69.900 pts, con el «FIFA Soccer» de Electronic Arts incluido.**

La lista inicial de CD's engloba la mayoría de los títulos de E.A para 3DO. Así, tendréis disponibles desde el principio maravillas como **«Need for Speed», «Flashback», «Rebel Assault», «Road Rash» o la serie «Wing Commander».** Para finales de año, entre noviembre y diciembre, aparecerán títulos tan atractivos como **«PGA Tour Golf 96», «Foes of Ali» y «Psychiq Detective»**. Será a partir del año próximo cuando Goldstar pondrá a la venta bajo su propio sello un total de **96 títulos nuevos**.

Si os ha parecido una información un poco escueta, tranquilos, por que os prometemos que **el mes que viene elaboraremos para vosotros un amplio reportaje** explicando las excelencias de esta máquina.





«Need for Speed»


AFILA TU MENTE...
Y TU ESPADA.
SEGA the GAME is NEVER Over.
Light Crusader
MEGA DRIVE





El que no "Core", vuela

LLEGA «FIRESTORM: THUNDERHAWK 2»

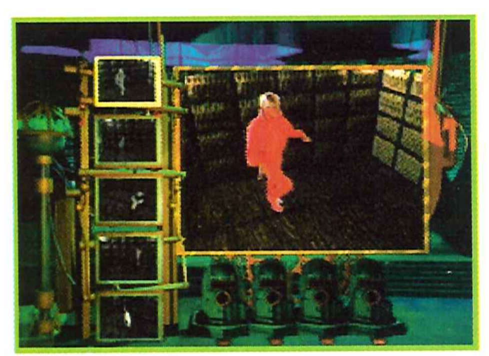
A la estela del éxito de la primera parte de **«Thunderhawk» en Mega CD**, **Core Design** va a lanzar a finales de año la segunda entrega de este simulador de helicópteros **en Saturn y PlayStation**. Todos los elementos del juego han sido concebidos para disparar las emociones y la sensación de realismo a través de un total de **37 misiones de combate.** Como ingredientes adicionales, en las versiones de 32 bits **se ha incrementado la velocidad de juego y se ha mejorado el diseño de los escenarios tridimensionales,** con la inclusión de objetos y enemigos poligonales y el empleo de una paleta de colores mucho más amplia.

Desde la cabina de vuelo "virtual" podréis **cambiar de perspectiva en un ángulo de hasta 180 grados,** aunque también gozaréis de la oportunidad de contemplar el desarrollo de la acción desde el exterior del helicóptero. Además, a lo largo del juego escucharéis diversos mensajes, que irán **acompañados de una atractiva banda sonora.** Así pues, si la primera parte de «Thunderhawk» os dejó literalmente anonadados, os podéis imaginar lo que ahora se avecina...

«Zhadnost: the People's Party» para 3DO

UN CONCURSO DE TV EN TU CONSOLA







El equipo interno de programación de The 3DO Company, **Studio 3DO,** ya empieza a ofrecer los primeros resultados del intenso trabajo que viene desarrollando en los últimos meses. Así, tras el arrollador éxito de «Return Fire», **ha creado «Zhadnost: The People's Party»,** un título que resulta francamente difícil de encuadrar en un género convencional, dado lo original de su planteamiento.

Se trata ni más ni menos que de **un simulador de concurso televisivo,** en el que pueden participar **de dos a cuatro jugadores compitiendo por resolver acertijos y todo tipo de desafíos,** cada vez más difíciles, hasta derrotar a sus adversarios. La acción se desarrolla **en Bizarnia**, un país imaginario que hasta hace poco perteneció al bloque comunista y ahora está experimentando las "transformaciones propias del capitalismo". De este modo, el único objetivo de este **nuevo título de 3DO, ya disponible en el Reino Unido,** consistirá en ganar más y más dinero sin ninguna clase de miramientos.

Cinco nuevos pads para Saturn

SPECTRAVIDEO NOS ECHA UNA MANITA

Saliendo al paso de la avalancha de los 32 bits, la firma británica **Spectravideo** va a lanzar al mercado de aquel país, **a lo largo del presente mes de octubre,** una nueva gama de **cinco pads para Saturn**. Todos ellos tienen en común su diseño vanguardista y un sinfín de prestaciones para colmar los deseos de los jugones más exigentes, entre las que se incluyen el **disparo automático, los movimientos a cámara lenta, los 8 botones de control** y unos cables que os permitirán jugar desde una distancia considerable de la consola.



Por si fuera poco, el modelo más alto de la serie os ofrecerá la posibilidad de **programar los movimientos más complicados de vuestros juegos favoritos.** Y lo que es más importante para los sufridos bolsillos de los consoleros, el precio de estos pads oscilará entre las **15 libras esterlinas** (algo menos de **3.000 pesetas**) y las **30 libras** (menos de **6.000 pesetas**).

EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY



DONKEY KONG, la estrella más bestial de DONKEY KONG COUNTRY, ha fichado por el equipo GAMEBOY.

Disfruta ahora con DONKEY KONG LAND de la conversión más perfecta de un juego de 16 Bits a tu portátil.

Corre a por él y no te quedes fuera de juego!!!!

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44**

Se retrasan las versiones 16 bits de «Congo»

LOS GORILAS TAMBIÉN DARÁN JUEGO EN LA SATURN

"Congo", la genial novela **de Michael Crichton,** sigue creando a su alrededor una nube de noticias. Tras el estreno de la película **el pasado 1 de septiembre,** los planes previstos eran lanzar estas Navidades las versiones jugables para los formatos SNES, MD y PC-CD ROM. Pues bien, la idea original ha debido ser modificada, y por fin **la única versión disponible por esas fechas será la de ordenador.**

Las 16 bits tendrán que esperar **hasta el primer trimestre del año próximo,** pero a cambio obtendremos **una versión para Saturn no prevista en principio.** Los rumores existentes sobre este nuevo juego apuntan hacia una aventura del estilo de «Jurassic Park CD», en la que contaréis con toda las armas que aparecen en la novela.





"Concurso de dibujo Primal Rage"

TENDREMOS GANADORES EL MES QUE VIENE

Estamos recibiendo una gran cantidad de cartas en respuesta al **"Concurso de dibujo Primal Rage"**. Como ya sabéis, los premios consisten en **una recreativa del mismo juego, diez cartuchos y camisetas.** Debido a que el plazo de recepción de dibujos **termina el 30 de septiembre**, obviamente aún no hemos podido elegir a los ganadores para publicar la lista en este número. Además, nos está resultando muy difícil la selección, pues la calidad de todos los dibujos es asombrosa.

Pero tranquilos, que el mes que viene, **en el número 50 de Hobby Consolas,** encontraréis los nombres de los artistas agraciados. Eso sí, no sabemos cómo nos vamos a poner de acuerdo para elegirlos.

La firma japonesa vuelve por sus fueros

EL IMPERIO "CAPCOMTRAATACA"

Tras unos meses de titubeos, amagos y anuncios sin confirmar, con el declive de la serie «Street Fighter» como telón de fondo, **Capcom ha decidido volver a la carga** con un aluvión de títulos **para Super Nes, Saturn y PlayStation,** que mantendrán a la compañía japonesa en candelero durante una buena temporada.

En los 16 bits de Nintendo asistiréis al regreso de varios clásicos imperecederos, desde «Mega Man» a los pendencieros de «Final Fight», pasando por la magia de «Breath of Fire», junto con un prometedor cartucho cuyo título definitivo aún está por determinar. Pero vayamos por partes: Mega Man se ha vuelto a enfundar su cibernético traje azul para enfrentarse a las hordas del mal en **«Mega Man 7» y «Mega Man X3».** En el primero, no sólo se volverá a ver las caras con su implacable enemigo, el Dr. Wily, sino también con el misterioso Bass y su robótico perro Treble. Por su parte, «Mega Man X 3» arrancará donde concluyeron las andanzas del héroe azul en la segunda entrega de la serie. Este cartucho **saldrá en Estados Unidos allá por Navidades.**

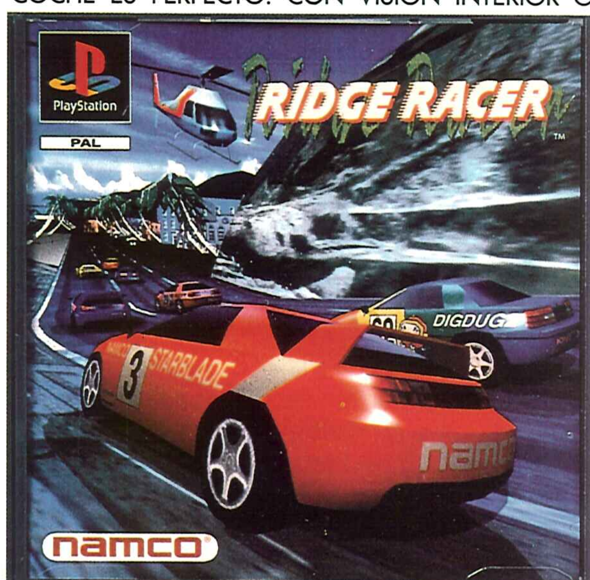
A finales de este año, otros tres títulos verán la luz en la Super. El primero, **«Breath of Fire 2»**, la continuación del memorable título de Capcom que marcó un hito en el género del rol. En esta ocasión, Ryu, descendiente del héroe de la primera parte, deberá reunir a los más intrépidos aventureros del Universo para desbaratar los malvados planes de Habaruku. En **«Final Fight 3»** volveréis a repartir puñetazos por todos los puntos cardinales, mientras recorréis las calles más sórdidas de la ciudad en compañía de los míticos Guy y Mike Haggar. Por último, **a principios del 96** se asomará por SNES un prometedor cartucho que lleva por título provisional **«Marvel Super Heroes: Thano's Quest»,** que reúne en una aventura a héroes de la talla de Spider-Man, Wolverine o el Capitán América.

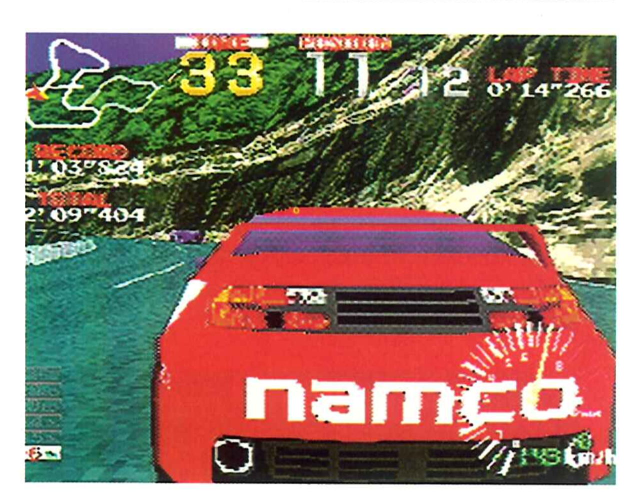


Por su parte, **Saturn y PlayStation** también se verán agraciadas con los nuevos lanzamientos de Capcom en la próxima campaña navideña. En ambas podréis disfrutar de **«Fox Hunt», «Dungeons and Dragons: Tower of Doom», «Incredible Toons» y «Night Warriors»**, mientras que en la consola de Sony se prepara, **para principios del año que viene**, un bombazo conocido como **«Bio-Hazard».**

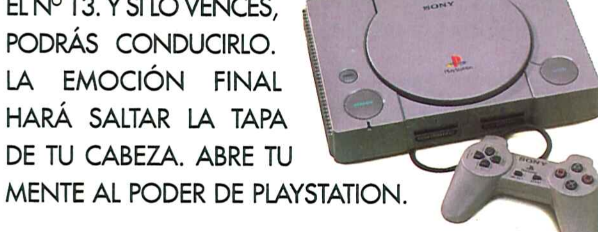
CON ***RIDGE RACER***, TU CABEZA DARÁ VUELTAS AL MISMO RITMO QUE EL MOTOR DE TU COCHE. ELIGE UNO DE LOS 13 MODELOS Y PISA EL ACELERADOR. SUENA UNA DE LAS 6 MELODÍAS. QUE NO TE DISTRAIGA, PARA LOS OTROS COCHES NO ERES MÁS QUE UN ACCIDENTE. EL JUEGO IGUALA LA CALIDAD DEL ARCADE, SU TEXTURE–MAPPING Y GOURAUD SHADDING, Y LA DESCONCERTANTE SENSACIÓN DE VELOCIDAD. TU CONTROL DEL COCHE ES PERFECTO. CON VISIÓN INTERIOR O

NI SIQUIERA LA REALIDAD TE RESULTARÁ TAN EXCITANTE





EXTERIOR. CHOQUES, ADELANTAMIENTOS,... TODO ES REAL . POR ESO TE ENGANCHAS Y NO PUEDES DEJAR DE CORRER. CADA VEZ A MAYOR VELOCIDAD PARA LLEGAR EN PRIMERA POSICIÓN. SI LO LOGRAS EN LAS 4 RUTAS, TE ENFRENTARÁS AL MISTERIOSO COCHE NEGRO, EL Nº 13. Y SI LO VENCES, PODRÁS CONDUCIRLO. LA EMOCIÓN FINAL HARÁ SALTAR LA TAPA DE TU CABEZA. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.







«Theme Park» en noviembre

EL PARQUE SE MODERNIZA



SegaSaturn quiere demostrar que no sólo de arcades vive el consolero, y **para los últimos días de octubre o primeros de noviembre** ya nos tiene preparada una excelente sorpresa en forma de nuevo juego. El escogido será el famoso **«Theme Park»**, creado por **Bullfrog** y que tan buen sabor de boca dejó en MD.

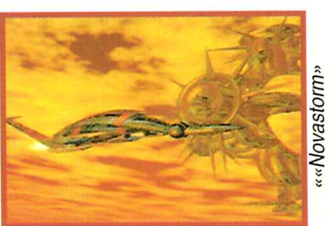
Para aquéllos que no hayáis oído hablar de él (si es que aún queda alguien, cosa que nos extraña mucho), la historia consiste en construir un parque de atracciones y acabar convirtiéndolo en el más grande, más divertido y más rentable del mundo. **Electronic Arts Software (antes Drosoft)** será la encargada de distribuirlo, y como podéis apreciar por las imágenes resultará **un lujo de jugabilidad y de gráficos súper simpáticos.**

«Rapid Reload» y «Novastorm», los próximos lanzamientos de Sony

LA ACCIÓN Y EL SHOOT'EM UP LLEGAN A PLAYSTATION





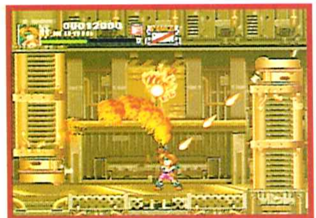


«Novastorm»

PlayStation va a contar a partir de los meses de **octubre y noviembre** con dos nuevos juegos para engrosar su lista de lanzamientos. Dos nuevos juegos que representan, además, el estreno de la máquina de Sony en géneros tan populares como los matamarcianos y los arcades de acción.

Por un lado, **«Rapid Reload» (en Japón «Gunners Heaven»**, os invitará a sumergiros en un plataformas de corte clásico, en el que **la acción se convierte en la gran protagonista**. Los polígonos dejan el camino libre a los **sprites tradicionales**, para mostraros un juego de corte muy parecido al famoso «Gunstar Heroes» de Mega Drive.

Por su parte, **«Novastorm»** entrará de lleno en el mundo de los **mata-mata,** mostrando una excelente calidad gráfica, no exenta de originalidad. Desde una perspectiva trasera podréis maniobrar vuestra nave, haciendo que se desplace en cualquier dirección sobre la pantalla. **Diversos items servirán para potenciar el disparo** de vuestra nave y poneros en condiciones a la hora de enfrentaros a los enormes enemigos fin de fase. **Su rapidez y ritmo endiablado** harán las delicias de los adeptos a este divertido género.







«Rapid Reload»

«Wing Arms», un simulador de vuelo para los 32 bits de Sega

LA II GUERRA MUNDIAL ESTALLA EN SATURN

El **mes de diciembre** ha sido el elegido por **Sega** para poner a la venta el primer simulador de vuelo **para sus 32 bits**. Los amantes de este género disfrutarán de una brillante **mezcla de arcade y simulación** mientras pilotan **los aviones más famosos de la II Guerra Mundial,** incluídos los primeros reactores alemanes.

Abusando de una perfecta sensación de tridimensionalidad, **«Wing Arms»** os obligará a despegar de vuestro portaviones con objetivos tan dispares como bombardear una isla o interceptar convoyes enemigos. Para ello contaréis con **dos perspectivas**, una desde el interior de la cabina y otra exterior-trasera, y recibiréis cumplida información de cuál es vuestra altura, velocidad de vuelo y demás elementos básicos para el pilotaje.

La **opción de dos jugadores** y toda la capacidad de una máquina como Saturn se pondrán a disposición de este **completo y espectacular shoot'em up.** Recordad, será a partir de diciembre.








PRIMAL
RAGE™

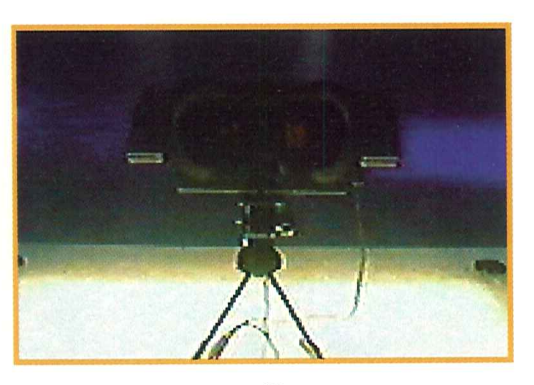

TIME WARNER
INTERACTIVE

Virtual Boy

Nintendo lanza en USA su primera apuesta para la nueva generación

Dentro de su cautelosa y premeditada estrategia, Nintendo ha decidido por fin dar el primer paso hacia los nuevos soportes. Y es que desde el pasado mes de agosto, los jugadores norteamericanos pueden adquirir en las tiendas un nuevo aparato llamado Virtual Boy. Nintendo ya descubrió sus cartas en este asunto hace varios meses, pero ahora ha llegado el momento de analizar más profundamente las posibilidades y capacidades de esta nueva máquina.

Desde luego, lo que parece claro es que Nintendo se está tomando muy en serio el lanzamiento de esta máquina en USA. Y si no que se lo pregunten a su departamento de marketing, que **ha invertido nada menos que 25 millones de dólares en la campaña de publicidad.** La Gran N quiere hacer ver al público que se encuentra ante algo nuevo y distinto, y no hay que ser ningún lince para darse cuenta de que Virtual Boy no se parece a ninguna de las nuevas consolas que han aparecido durante los últimos meses. Según la propia Nintendo, **se trata del primer sistema doméstico de 32 bit que ofrece una verdadera sensación de tridimensionalidad.** Y es que todo el potencial de esta máquina se centra **en ese asombroso "visor" capaz de sumergir al jugador en un mundo 3-D.**









Todas estas imágenes forman parte del video de promoción que Nintendo ha presentado en Estados Unidos. El objetivo de la compañía es presentar el Virtual Boy como un aparato muy diferente a las consolas convencionales

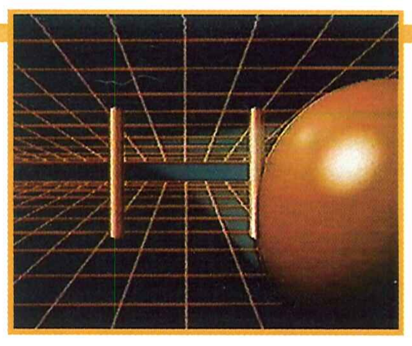




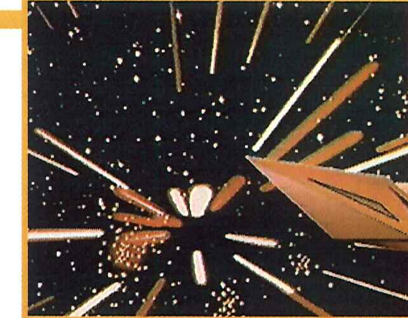
La primera idea que Nintendo quiere inculcar a su posibles clientes es que **se encuentran ante una máquina portátil.** Virtual Boy no necesita de ningún monitor (obviamente) y funciona con seis pilas pequeñas (aunque también puede hacerlo mediante red, con un adaptador que se pondrá a la venta más adelante). El caso es que **el usuario simplemente tiene que adquirir su correspondiente Virtual Boy y ya se puede poner a jugar.**

Pero no menos importante que esto es su vitola de sistema tridimensional. **Todas las imágenes que aparecen en Virtual Boy son tridimensionales,** una cualidad que no está al alcance de ningún monitor convencional. Estas imágenes se consiguen básicamente **por medio de la utilización de dos LED (diodos de emisión de luz)** colocados de forma estratégica (uno para cada ojo), **que con la ayuda de un sistema de espejos y gracias al particular diseño del aparato consiguen un efecto estereoscópico** que "transforma" las imágenes planas en tridimensionales. Para que os hagáis una idea, los principios básicos por los que se

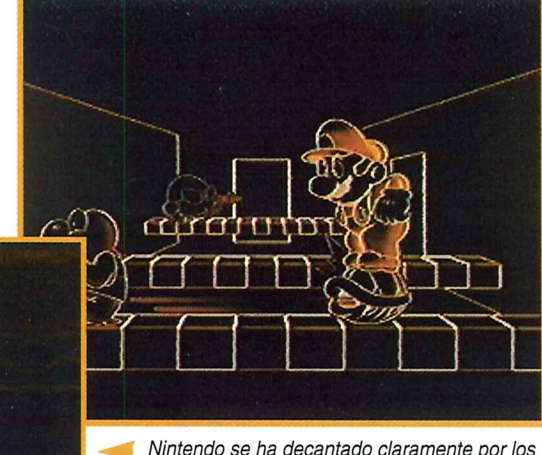
Así son los primeros juegos para Virtual Boy



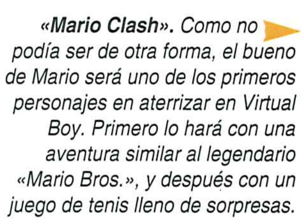
*«**Galactic Pinball**». Un pinball convencional transformado en una gran experiencia tridimensional. Todo tipo de obstáculos, petacos y bonus habituales en este tipo de juegos, pero presentados con un desarrollo bastante poco habitual.*



*«**Vertical Force**». El ya casi inevitable matamarcianos creado por Hudson Soft, que incluye diferentes niveles de juego.*



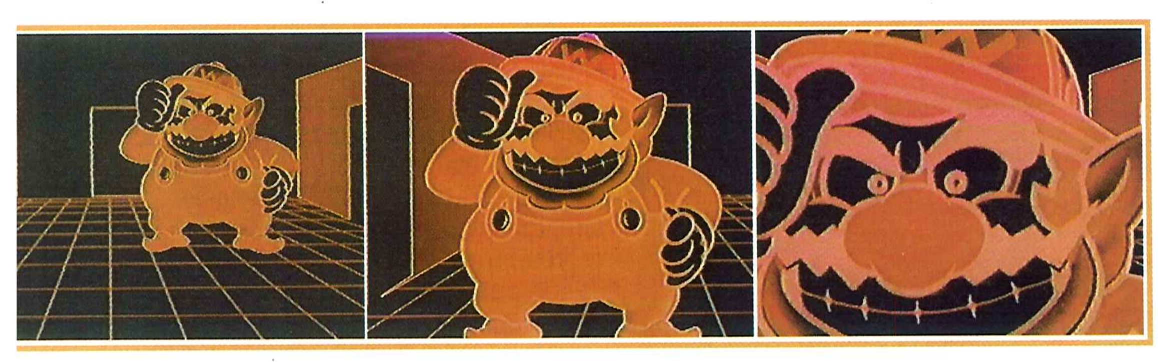
*«**Mario Clash**». Como no podía ser de otra forma, el bueno de Mario será uno de los primeros personajes en aterrizar en Virtual Boy. Primero lo hará con una aventura similar al legendario «Mario Bros.», y después con un juego de tenis lleno de sorpresas.*



*Nintendo se ha decantado claramente por los juegos deportivos, y además de este **prometedor programa de golf**, aún sin nombre, llegará **«Virtual League Baseball»**, de Kemco.*



*«**Jack Bros**». La compañía Atlas recupera uno de los géneros que mejor puede aprovechar las ventajas de la tridimensionalidad: una aventura interactiva al estilo «Doom». Nada más y nada menos que seis mundos diferentes repartidos en 15 fases repletas de acción.*



Tampoco Wario ha querido perderse el estreno de este nuevo sistema, y de paso nos va a demostrar en estas imágenes lo que para él significa tridimensionalidad y efecto de profundidad. Eso sí, siempre en rojo y negro.

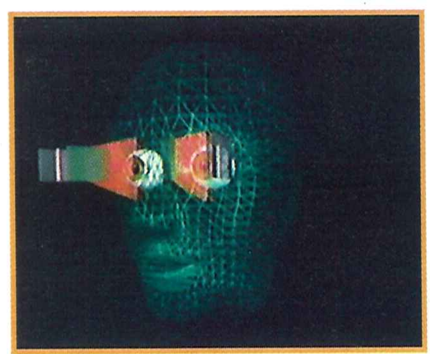
rige el Virtual Boy son similares a los que utilizamos para ver esos curiosos cuadros que esconden imágenes en relieve. La ventaja de la máquina de Nintendo con respecto a esas holografías es que el individuo no necesita realizar esfuerzos de abstracción para llegar a la tridimensionalidad, ya que el visor le aísla totalmente de cualquier estímulo exterior. La compañía **Reflection Technology Inc.** es la responsable de esta tecnología, **que ha sido cedida en exclusividad a Nintendo para realizar esta máquina**.

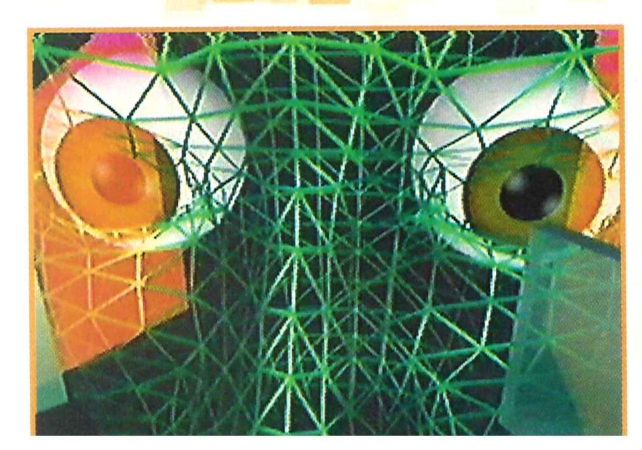
El caso es que Nintendo ha antepuesto la tridimensionalidad ante todo lo demás. Buena prueba de ello es que, como podéis apreciar en las pantallas de los juegos que os mostramos, las imágenes que ofrece Virtual Boy no son a todo color, **sino en un peculiar "rojo y negro".** Nintendo argumenta que **la resolución y la nitidez de las imágenes es tres veces mayor** que si se hubieran incluido otros dos LED de color azul y verde. Y por si esto fuera poco, **el aparato triplicaría su coste final.** Teniendo en cuenta que nos encontramos ante una aparato portátil **cuyo precio asciende a 179 $ (unas 25.000 pts)** y cuyos juegos **rondarán los 40 $ (unas 6.000 pts),** se puede comprobar que la compañía japonesa mantiene su estrategia de ofrecer productos de calidad a un precio asequible, aunque eso suponga restar posibilidades al producto final.

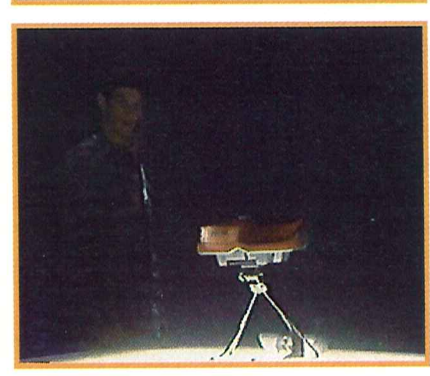
Pero no empecéis a haceros ilusiones, desgraciadamente, **es muy posible que en España jamás lleguemos a ver este aparato de forma oficial.** Por el momento, será un producto en exclusividad para los yanquis.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU : *Procesador 32 bit RISC Velocidad: 20 MHz.*
RTI: *Sistema estereoscópico de espejos, con dos LED que emiten imágenes en alta resolución.*
Resolución: *384 x 224 pixels para cada ojo.*
Software: *Juegos de 8 y 16 Megabit.*
Sonido: *Estéreo digital.*
Controlador: *Pad de doble agarre con dos botones direccionales.*
Batería: *6 pilas AA 1,5 v. Cable adaptador AC.*
Periféricos: *Link Cable para dos jugadores.*
Precio: *179 $.*







Ecos de la cuarta dimensión

Henos aquí de nuevo, aguantando al profesor de turno o al jefe quisquilloso de siempre, que además exhibe un bronceado veraniego que para nosotros quisiéramos... En fin, las cosas de septiembre. Pero bueno, vamos a lo que nos interesa, que una vez más viene de la mano de ***Acclaim****. Resulta que en Japón sigue recaudando yens en cantidades industriales con un título que responde al nombre de una letra:* ***«D's Dining Table»****. Este juego* ***de Saturn*** *ha conseguido, a las dos semanas de su lanzamiento, encaramarse* ***a la primera posición de las listas de éxitos niponas****. Por cierto, en Europa saldrá a lo largo del año que viene bajo el breve título de* ***«D»****.*
En esta línea de lanzamientos ***para Saturn,*** *Acclaim nos traerá, de aquí a finales de año, títulos de la talla de* ***«Street Fighter: The Movie»***, ***«Myst»*** *y* ***«Robotica»****. Este último es la conversión a los 32 bits de Sega del espectacular* ***«Dedalus Encounters» de Virgin para PC CD Rom.*** *Estos juegos se completarán con* ***«Frank Thomas Big Hurt Baseball»***, ***«Judge Dredd»***, ***«Mortal Kombat II»***, ***«NBA Jam T.E.»***, ***«NFL Quarterback Club '96»***, ***«Revolution X»*** *y* ***«Wrestlemania»****. Ya volveremos a hablar de ellos.*
Cambiando de tercio y de continente, vamos con la hija predilecta de Manchester (Reino Unido); o sea, ***Ocean.*** *Esta compañía ya va calentando motores para emprender rumbo a los circuitos* ***de PlayStation*** *con una serie de lanzamientos. Para abrir boca nos deleitará con* ***«The Raiden Project»****, una emocionante aventura futurista de ciencia ficción, con armamento de última generación y un ritmo de juego frenético. A continuación, aparecerán* ***«Pinball»*** *(título provisional),* ***«Worms»*** *(un juego de inteligencia estilo «Lemmings»),* ***«International Championship Soccer»*** *(la fiebre del fútbol en ebullición)* ***y «Powerserve»****, del que sólo conocemos el título. Sorry!*
Naturalmente, unos eruditos de las consolas como vosotros ya sabíais que ***Interplay andaba programando una versión especial de «Waterworld»*** *para nuestras máquinas de la última generación. Pues bien, ya sabemos algo más: su desarrollo va a ser diferente al de la versión de ordenador, con más acción y espíritu arcade, tal como indica su subtítulo* ***"The Action Game"****. Esta conversión verá la luz* ***en 3DO*** *entre finales de este año y principios del que viene.*
Finalmente, y si hay algún "trekkie" entre vosotros, le agradará enterarse de que ***Sega*** *está preparando una interesante conversión de* ***«Star Trek: Starfleet Academy» para Mega 32X.*** *En este juego veremos reproducidos todos los elementos de la serie televisiva, mientras tratamos de ascender desde el grado de cadetes hasta las máximas alturas del escalafón "trekkie". Ello implica pilotar un total de cinco naves diferentes a lo largo de 31 misiones.*

Por JC Kid


La pluma es más poderosa que la espada y mucho más rápida que tú
Mortus
SEGA
the GAME is NEVER Over.
COMIX ZONE!!!
MORTUS?
COMIX ZONE
WACK!
AAARGH!
MEGA DRIVE

GAME MASTERS por M.A.D.

Sega seguirá apostando por las competiciones de coches y motos durante los próximos meses

¡A toda velocidad!



El arrasador éxito de juegos como «Daytona» y «Sega Rally» está propiciando que los programadores de Sega vuelvan a trabajar en títulos relacionados con el mundo del motor. Se trata de programas que primero verán la luz en versión recreativa, para después dar el salto hacia Saturn. Quedaos con estos dos nombres: «Indy 500» y «Cool Riders»

La **Formula Indy** es una especialidad muy poco conocida en Europa, y sin embargo pasa por ser una de las modalidades más espectaculares dentro del mundo del motor. En estas competiciones se dan cita unos vehículos considerados como las versiones evolucionadas de los prototipos de la Formula 1. **Presentan un aspecto más espectacular y contienen unos motores más potentes**, aunque el reglamento no permite la utilización de ningún elemento electrónico, como el cambio automático. Con todos estos alicientes, **no es de extrañar que Sega se haya fijado en la Formula Indy para realizar su próximo éxito arcade.**

Sin embargo, el juego de Sega contendrá algunas diferencias con respecto a la competición real, ya que **ha preferido sustituir la tradicional forma ovalada de los circuitos** (que sin duda acabaría por aburrir al más pintado) **por otros trazados más espectaculares y sinuosos.** Es decir, ha sacrificado el realismo por una mayor diversión, algo que sin duda agradeceremos los sufridos jugadores.

Pero muchos ya os estaréis preguntado quién diablos se ha encargado de realizar este nuevo programa. Pues bien, esta vez no ha sido ni AM 2 ni AM 3, sino **AM 1,** otro departamento que también quiere alcanzar la gloria. Eso sí, no os hagáis ilusiones, pues no se trata todavía del tan cacareado Model 3. **Sega sigue dispuesta a exprimir al máximo su extraordinario Model 2 en su versión más evolucionada.** Y eso que en un principio, como Sega ha confirmado extraoficialmente, **«Indy 500» iba a tener el honor de ser el primer juego en inaugurar la nueva placa de hardware,** pero inesperados retrasos en la realización de este sistema obligaron a la compañía







japonesa a lanzar el juego en su placa actual, que como podéis ver en estas pantallas, sigue rayando a un gran nivel.

De hecho, **en «Indy 500» disfrutaremos de un aspecto gráfico muy similar al que hemos visto en «Sega Rally».** No en vano AM 1 ha trabajado sobre la misma placa que se utilizó para este juego, e incluso se ha regido por los mismos parámetros a la hora de incluir el número de polígonos o los mapeados de texturas. En otras palabras, que lo que veremos en este «Indy 500», en cuanto a los aspectos técnicos me refiero, **no diferirá mucho de lo que Sega nos mostró en su anterior lanzamiento arcade**, teniendo en cuenta, claro está, que estamos hablando **del mejor trabajo que se ha hecho hasta el momento en una máquina recreativa.**

Según algunos rumores llegados desde Japón, parece que **los decorados estarán aún más cuidados que en «Sega Rally»** (da más juego el hecho de contar con escenarios urbanos) y que **la sensación de velocidad alcanza cotas muy superiores** a todo lo visto hasta el momento (claro que no es lo mismo un prototipo de rally circulando a 180 Km/h que un bólido de Fórmula Indy que supera con creces los 300 Km/h). Pero bueno, el caso es que vamos a alucinar de nuevo con esta maravilla de Sega **cuando llegue a nuestros salones a finales de año** (en Japón ya está en la calle), aunque esta vez va a tener un duro competidor en el género: **nada menos que «Ridge Racer 3»**, que aparecerá bajo el nombre de **«Rave Racer»**, y del que se están contando maravillas por aquellas tierras. Ya os hablaré de él el mes que viene.

indy 500



La máquina que acogerá a «Indy 500» llevará incorporado un innovador sistema llamado New Steering Motion, que proporcionará movimientos realistas al asiento y al volante del conductor.







cool riders

Sega también se ha interesado de nuevo por el mundo de las motos. De momento, este **«Cool Riders» ya está abriéndose camino en los competitivos salones de Japón,** y pronto se verá apoyado por una nueva versión de un viejo conocido, **«Hang On 95'».**

Al contrario que en los últimos lanzamientos arcade de Sega, en «Cool Riders» no se ha recurrido al Model 1 ni al Model 2. La compañía japonesa se ha sacado de la manga **una nueva placa llamada System H1,** un soporte que **utiliza como procesador principal un único chip SH 2** (como todos sabéis, Saturn lleva dos chip SH 2 en su CPU). Obviamente, las posibilidades de esta placa no son comparables a los Model 1 y 2, sobre todo en cuanto a resolución y manejo de polígonos, pero aún así **la calidad que ofrece es más que notable.** Y si no que se lo digan a los nipones, que están alucinando con el jueguecito.

«Cool Riders» presenta una competición en la que **se pueden elegir hasta 8 modelos distintos de motos,** para realizar un recorrido un tanto inusual: **nada menos que una vuelta al mundo, dividida en multitud de etapas.** Durante el trayecto el jugador se encontrará con multitud de sorpresas, lo que convertirá el juego en toda una aventura.

En esta ocasión Sega **ha recurrido a las siempre agradecidas digitalizaciones,** para presentar un apartado gráfico muy variado (nada menos que **50 escenarios**), y se ha permitido el lujo, como homenaje a los amantes de las motos, de incluir algunos **temas musicales de la película "Easy Rider"**, un clásico de los años 70 en el que las ruedas eran las grandes protagonistas.

Teniendo en cuenta estas referencias, y aunque lo va a tener difícil mientras esté en el mercado esa maravilla llamada **«Cyber Cycles»**, supongo que si finalmente llega a España, «Cool Riders» logrará hacerse un hueco en los salones.



En esta ocasión Sega se ha decantado por un juego original, dentro de su género, antes que presentar un nueva demostración de virtudes tecnológicas. En Japón ha tenido una buena acogida.





GAME MASTERS
por M.A.D.

Varuna´s Forces.



El aspecto de los primeros juegos para el CD de Jaguar revela las nuevas posibilidades que contendrá este sistema, como las imágenes digitalizadas.



Myst.

Atari ya tiene listos los primeros juegos para su CD



Robinson´s Requiem

Demolition Man.

Varios meses después del anuncio oficial del CD para Jaguar, Atari ha presentado **los primeros juegos que aterrizarán en este soporte.** Éstos son:.

• **«Myst».** Un título de sobra conocido por todos, pues ya ha sido lanzado para Saturn, PlayStation y 3DO. Es una aventura interactiva en la que se deben descifrar enigmas y recorrer extraños parajes, con una calidad gráfica excelente. Un valor seguro.

• **«Blue Lighting».** Un simulador de combate que promete acción. A los mandos de un avión, el jugador deberá enfrentarse a batallas aéreas, misiones de estrategia y objetivos terrestres. Veremos lo que da de sí.

• **«Highlander».** Una nueva versión del clásico "Los Inmortales", en el que aparecen todos los personajes del film, como Quintin Macleod, Ramírez o el malvado Kortan. Un juego basado en los dibujos animados, en el que también aparecen imágenes de la serie de TV. Es toda una incógnita.

• **«Robinson's Requiem».** Una fantástica aventura que se desarrolla en un mundo alienígena, con multitud de personajes, enemigos y sorpresas. Todo tipo de imágenes renderizadas para crear una atmósfera envolvente. Uno de los más prometedores del repertorio.

• **«Varuna's Forces».** No podía faltar el shoot'em up estratégico en primera persona al estilo «Doom». Cuatro soldados protagonistas con multitud de objetivos en sus agendas. Un juego que destacará por su realismo y violencia. Sin duda, la apuesta fuerte de Atari.

• **«Demolition Man».** El mismo programa que ya ha sido lanzado para 3DO por Virgin. Una mezcla de géneros con mucha acción de por medio, notable calidad técnica y total respeto por el argumento del film de Stallone. Otro título de renombre.

Y esto ha sido todo por este mes. Hasta el próximo. M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Qué tal estáis? Espero que hayáis disfrutado a tope de las vacaciones. Ya se ha acabado lo bueno, así que ya podéis empezar a poneros las pilas (vaya sermón que os he soltado en un momento). Pero bueno, vamos a lo que nos interesa.

Voy a empezar con una deuda pendiente. Saludos de nuevo, Javier Poyatos. Te respondo a tus otras dos preguntas. Es evidente que **en «Killer Instinct» no están aprovechadas todas las posibilidades de Ultra 64.** No sé exactamente qué porcentaje del rendimiento de la máquina se ha utilizado para hacer el juego, ya que nadie conoce en estos momentos la capacidad total de este nuevo hardware, pero sí te puedo asegurar que este juego es tan solo una pequeña muestra de lo que veremos en un futuro cercano. Por supuesto que estoy de acuerdo contigo en **lo del precio de Saturn,** y es obvio que **para convertirla en una máquina multimedia hay que hacer un desembolso aún mayor.** Aun así, hay quien piensa que el precio está justificado por las prestaciones que ofrece la máquina. Yo, de momento, me reservo mi opinión. Hasta otra.

Encantado de conocerte, amigo E.A.S. Son muchas tus preguntas, así que voy a responderte muy brevemente a algunas de ellas, obviaré las que carezcan de interés (o de respuesta, ejem, «Mortal Kombat IV») y me extenderé en la más interesante. **De la máquina de Pioneer te puedes ir olvidando**, pues no llegará nunca a España por mucho que sus características sean tan apabullantes como prohibitivo su precio. Las últimas noticias son que **Ultra 64 moverá unos 100.000 polígonos por segundo,** pero sólo si se utilizan todas las técnicas que os contamos en su momento, lo que equivaldría a una cifra mucho mayor. **Ultra 64 y PlayStation tendrán un precio en España de 40.000 y 60.000 pts.** respectivamente. Por último, **Sega está actualmente trabajando en el desarrollo del Model 3,** en estrecha colaboración con la compañía **Lockheed Martin Corporation, pionera en la realización de gráficos poligonales texturados,** y que ya aportó su tecnología para algunos juegos del Model 2. El Model 3 llevará incorporado un chip desarrollado por esa compañía, **llamado R3D/PRO-1000, capaz de manejar hasta 750.000 polígonos por segundo completamente texturados,** y con todo tipo de efectos gráficos. Además, y como ya os conté hace unos meses, **el archiconocido PowerPC formará parte del procesador principal,** asumiendo unas funciones muy específicas. De todos modos, esta nueva placa no será presentada **hasta 1996.** Adiós.

¿Qué tal, amigo Jordi García? Tus especulaciones son muy lógicas, pero la respuesta está inmersa en tus preguntas. Evidentemente, no se realizan máquinas de este tipo por problemas económicos, técnicos y de espacio. Si fuera tan fácil hacer lo que tú dices, **¿por qué no colocar un PowerPC en el corazón de la Master System y convertirla en una súper máquina?** Obviamente la historia es mucho más complicada, y además de las cuestiones técnicas hay que valorar muchas circunstancias antes de desarrollar una consola. Por otro lado, **el cable Euroconector posibilita una mayor calidad en las imágenes,** y ése es el único problema. Ah, **para conectarte a Internet necesitas algo más que una consola.** Hasta la próxima ocasión.

Bueno, el mes que viene más. Recordad que debéis escribirme a:
Game Masters Hobby Consolas C/de Los Ciruelos Nº4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)



VIRTUA STRIKER

La "Futbolmanía" llega a los salones

Lleva poco tiempo en nuestro país, y sin embargo ya se ha convertido en uno de los títulos más solicitados en los salones. Es la nueva maravilla de Sega, un juego de fútbol realizado con la misma tecnología que «Daytona» o «Virtua Fighter».

Si ya de por sí el fútbol es una garantía de éxito en nuestro país, sólo faltaba que a alguien se le ocurriera **realizar un programa de exquisita calidad para conquistar definitivamente al gran público.** Y eso contando con que la competencia es dura, pues ahora mismo se encuentran en el mercado juegos de la calidad y el prestigio de **«Super Side Kicks 3» de SNK** o **«International Soccer» de Konami**, entre otros. Pero **Sega** lo ha conseguido. Su nombre es **«Virtua Striker»**, y ofrece un gran ventaja sobre sus rivales: **ha abandonado los clásicos sprites para apostar por las nuevas tecnologías, y en especial por los polígonos.**

El equipo de programadores **AM 2** ha desarrollado este juego basándose en programas como «Virtua Fighter» o «Daytona USA», es decir, **utilizando miles de polígonos texturados para diseñar todas las formas**, desde los jugadores hasta cualquier detalle del terreno de juego. El resultado desemboca en **unos jugadores que se mueven con un realismo increíble,** algo que no se había visto hasta ahora en ningún otro juego de fútbol.

Es toda una gozada ver cómo los delanteros marcan todos los tiempos cada vez que van a realizar un remate, ya sea con la cabeza o con el pie, o cómo cualquier jugador voltea su cuerpo por la hierba cuando es derribado por un contrario. Por supuesto, **todos esos movimientos se realizan con una suavidad sublime,** sin perder un ápice de calidad en ningún momento. Y a esto hay que unir otros detalles gráficos, como **los zooms o las**

Durante algunas semanas pudisteis disfrutar de un modelo "de luxe" con una pantalla de 50 pulgadas en los salones New Park. A partir de ahora debéis conformaros con este mueble, más que suficiente para acoger esta maravilla.

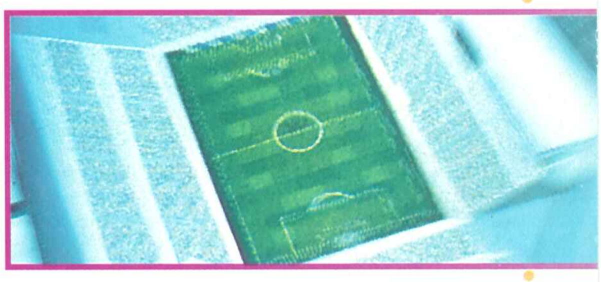
Parece increíble que el movimiento de los jugadores pueda ser tan parecido a la realidad. El trabajo del equipo de AM 2 ha vuelto a ser sensacional, revolucionando el fútbol en los video juegos.











Ya podéis disfrutar en los mejores salones del país de «Virtua Striker», un arcade de fútbol con jugadores poligonales que rebosa realismo y jugabilidad por los cuatro costados.







diferentes vistas, que proporcionan al usuario la mejor y más espectacular perspectiva en cada jugada.

En lo relativo al control, «Virtua Striker», como buen arcade, no presenta ninguna dificultad. **El panel de mando queda limitado a la palanca direccional, más tres botones** para pasar en corto, hacer un desplazamiento largo de balón o disparar a puerta.

Y en cuanto a las opciones de juego, Sega ha optado por **la inclusión de selecciones nacionales** para disputar un torneo en el que sólo puede participar un jugador, o bien un amistoso entre dos amigos.

Os recomendamos que os deis una vuelta por los salones más importantes, como **New Park de Madrid y Barcelona,** y disfrutéis del mejor juego de fútbol de la historia.

TOP 10 ARCADE

1	CYBER CYCLES	NAMCO	⇨
2	SEGA RALLY	SEGA	⇨
3	VIRTUA STRIKER	SEGA	⇨
4	VIRTUA FORMULA	SEGA	⇨
5	VIRTUA COP	SEGA	⇨
6	R-360	SEGA	⇨
7	DAYTONA USA	SEGA	⇨
8	MORTAL KOMBAT III	MIDWAY	N
9	STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	⇨
10	KILLER INSTINCT	NINTENDO	⇨

CONSOLA: SN-MD • COMPAÑIA: E.A.Sports • LANZAMIENTO: Noviembre


MD


MD


MD


SN


SN

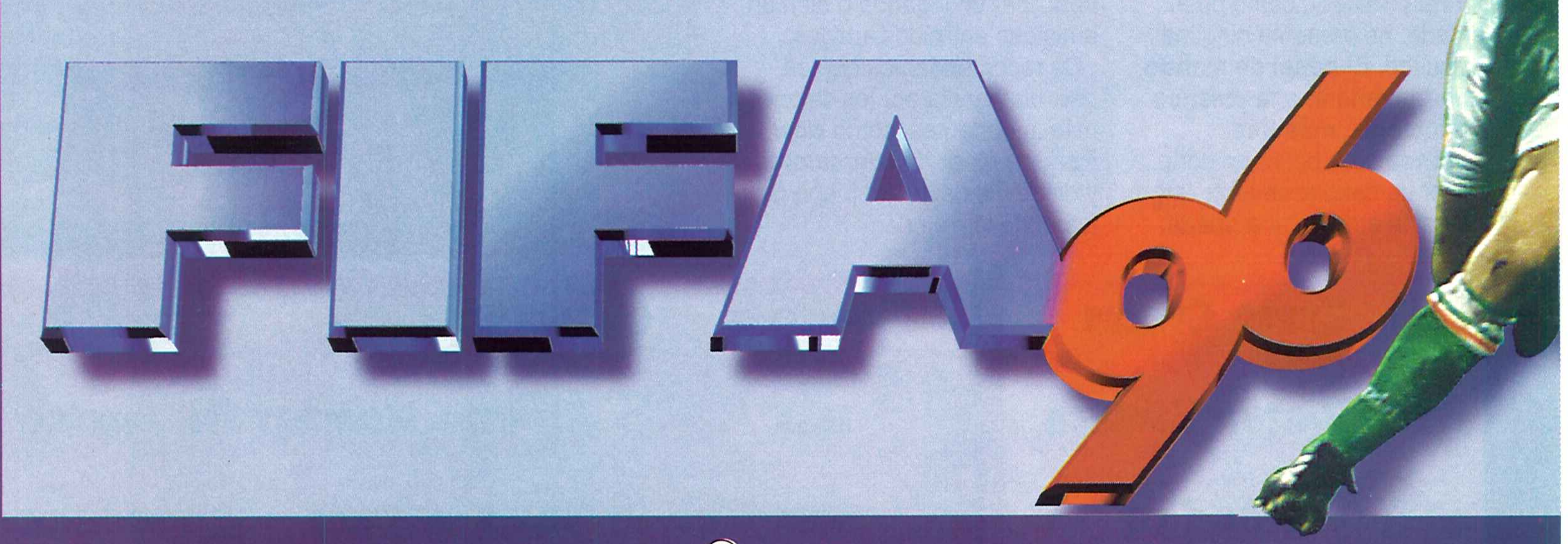

SN

EL FÚTBOL DE E.A. NO CONOCE LÍMITES

«FIFA Soccer» es uno de esos títulos que no necesita ningún tipo de presentación, ya que todo el mundo que tenga conciencia de lo que es una consola debe haber oído hablar de él. Y es que nos estamos refiriendo, ni más ni menos, **al simulador futbolístico más famoso y que mayor número de ventas ha obtenido en la historia,** algo que no puede deberse a la pura casualidad y que indudablemente ha debido dejar más que satisfechos a sus creadores. Sin embargo, los muchachos de **EA Sports** consideran que aún no han tocado techo, que su límite está todavía por descubrir y que pueden seguir sorprendiéndonos y alucinándonos a todos con sus nuevas versiones del juego de fútbol por excelencia. Y éstos son los principales motivos que les han llevado a crear **esta última maravilla llamada «FIFA Soccer 96».**

Se trata de un juego para cuya realización se ha recurrido **a las estaciones de trabajo Silicon Graphics.** Y vaya si se notará su labor, ya que gracias a ellas se pondrán en escena **unos jugadores de aspecto casi real y unos campos de texturas casi perfectas.** Además, los sprites presentarán **un tamaño ligeramente mayor** que en las anteriores versiones de Mega Drive y Super Nintendo, y se desenvolverán mucho mejor sobre el terreno de juego, **con movimientos más rápidos y fluidos** que harán que los partidos ganen en ritmo e intensidad.

«FIFA Soccer 96» no perderá ese sello de identidad propio que caracterizó a las anteriores versiones, y por ello mantendrá la **perspectiva isométrica, la posibilidad de una configuración total del juego, las repeticiones,** etc. Sin embargo, introducirá también una serie de novedades (aparte de las técnicas que ya hemos señalado), como la incorporación de los **nombres reales de los futbolistas, nuevas**





ligas en las que participar, estadísticas más amplias, y una modalidad de juego inédita en esta saga como es **el entrenamiento,** donde podréis practicar los saques de esquina, las faltas y los penalties. En suma, una auténtica gozada de simulador de fútbol que estará a vuestra disposición **en noviembre.**

EA Sports va a intentar el más difícil todavía. Está convencida de que su capacidad para realizar simuladores de fútbol es ilimitada, y va a tratar de demostrarlo con este «FIFA Soccer 96». Noviembre será la fecha elegida para tal evento.

Ambas versiones incluirán una modalidad de juego llamada práctica en la que podréis ensayar faltas, corners y lanzamientos de penalty.







La inclusión de los nombres reales de los jugadores va a significar la principal atracción que presentará «FIFA 96». Pero, ni mucho menos, será la única.

Las mejoras que incorporará «FIFA 96» le harán más espectacular aún de lo que ya era en anteriores versiones.

MD

Si «FIFA Soccer 95» te parecía insuperable, espera a ver esto

DIREMOS ADIÓS A...



Las selecciones de estrellas serán las únicas ausencias que presentará el nuevo «FIFA 96», pero su marcha se verá sobradamente recompensada.

TABLA DE PICHICHIS



Los diez máximos goleadores del torneo aparecerán en una clasificación en la que se especifica su equipo y el número de tantos que llevan anotados.

MODOS DE JUEGO



Como podéis comprobar, «FIFA 96» añadirá una nueva modalidad de juego a las que presentaba su antecesor. Se trata del modo práctica, que permitirá ensayar determinadas jugadas de estrategia, como faltas, corners, saques de banda, etc.

NOMBRES VERDADEROS



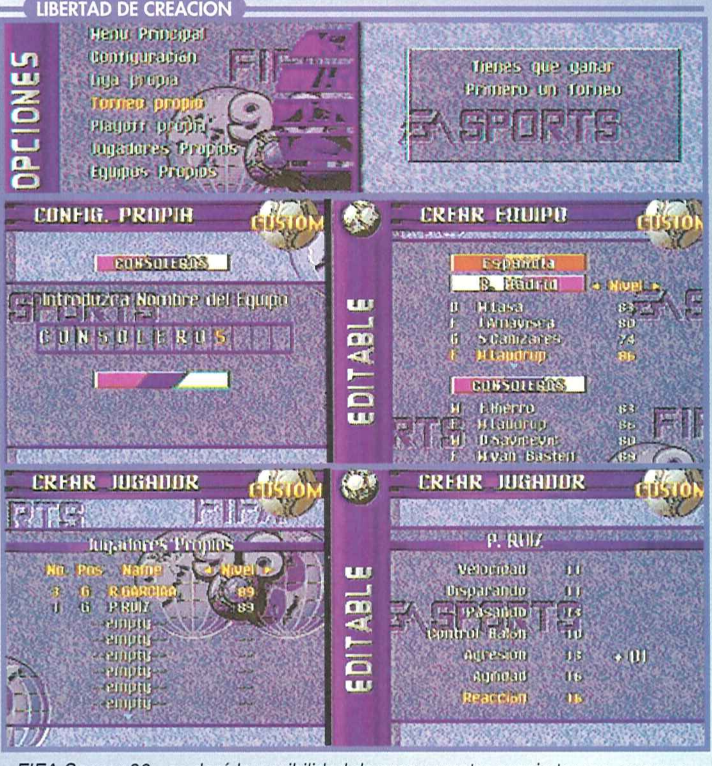
Los nuevos equipos se compondrán de jugadores a los que se les han asignado nombres auténticos. Gracias a ello, dejaréis de jugar con Sampedas o Lemdez como ocurría antes, y podréis hacerlo con Caminero, Redondo, Baresi o Baggio.

NUEVAS LIGAS



Este cuadro comparativo entre las ligas que ofrecerá el nuevo «FIFA» y las que mostraba «FIFA 95» es suficientemente significativo. En total, dispondréis de tres nuevas ligas en las que participar: la sueca, la escocesa y la exótica liga malaya. De este modo serán tres los continentes que se encontrarán representados.

LIBERTAD DE CREACION



«FIFA Soccer 96» os dará la posibilidad de crear vuestro propio torneo, aunque para ello deberéis ganar antes uno. Vuestro equipo se llamará como vosotros queráis, vestirá como se os antoje y se compondrá de los jugadores que más os gusten, y de otros creados por vosotros mismos. Así podréis hacer realidad el equipo ideal, que reúna las características que siempre habéis soñado.

SNES establece mayores diferencias

SE SUPRIME LA BARRA



La clásica barra de potencia que aparecía en «FIFA Soccer» se transformará en esta versión en un pequeño círculo que rodeará al jugador en todo momento del partido.

EQUIPOS NACIONALES



Las selecciones nacionales se verán acompañadas en «FIFA 96» por múltiples equipos pertenecientes a once países, entre los que por supuesto no podía faltar el nuestro.

MODO "PRACTICAR"



Además de incluir el castellano como uno de sus idiomas, también ofrecerá como novedad el modo practicar, en el que lógicamente podréis ensayar antes de los partidos.

NUEVOS NOMBRES



Para dotar al juego de un mayor realismo, EA Sports ha incorporado los nombres de jugadores reales. Cosa que, como podéis comprobar aquí, no ocurría con anterioridad.

MAS OPCIONES



El menú de opciones también se verá modificado y ampliado de forma notable. En el cuadro superior podéis ver las novedades que «FIFA 96» introducirá en este aspecto.

PARTIDOS DE ALTURA



En «FIFA 96» podrán tener lugar enfrentamientos tan apasionantes como éste que aparece en pantalla. Clubes frente a selecciones, el espectáculo está asegurado.

Saturn

FIFA 96

Una versión para cada máquina.

«FIFA 96» no será un producto exclusivo para las 16 bits. EA Sports apuesta también por la nueva generación y ya están preparadas las espectaculares versiones para PlayStation y Saturn. Por su parte, Sega editará la versión para MD 32 X y THQ se encargará de las de las portátiles, tanto Game Gear como Game Boy. ¡Nadie se va a quedar sin su FIFA 96 correspondiente!

PSX

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Noviembre





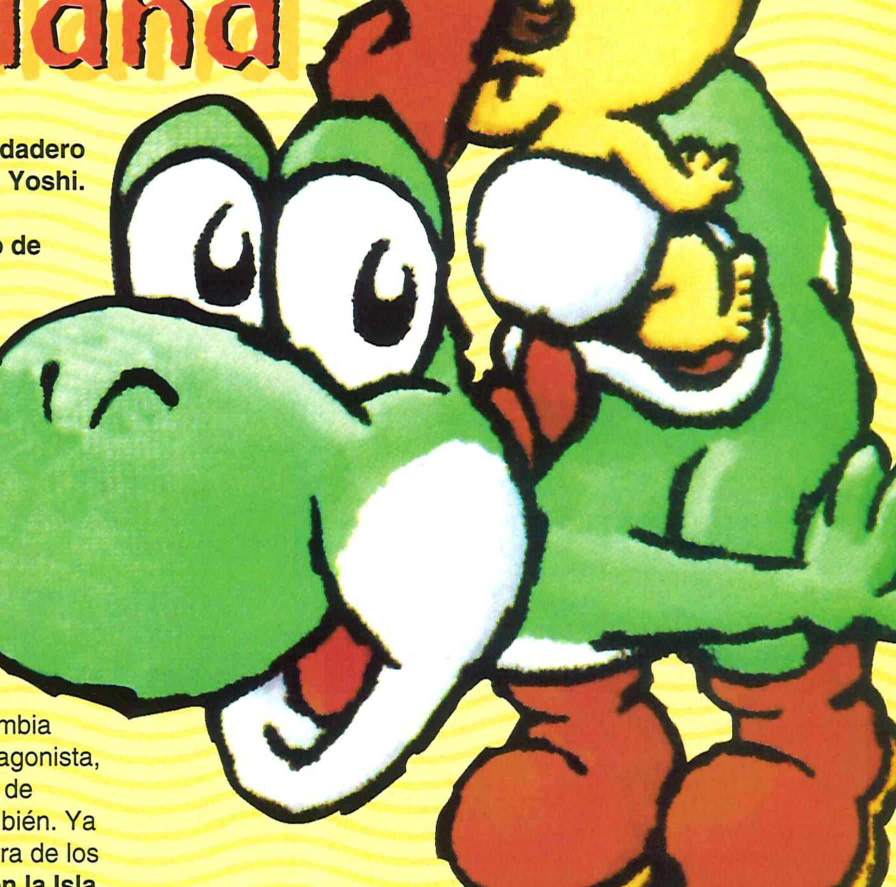


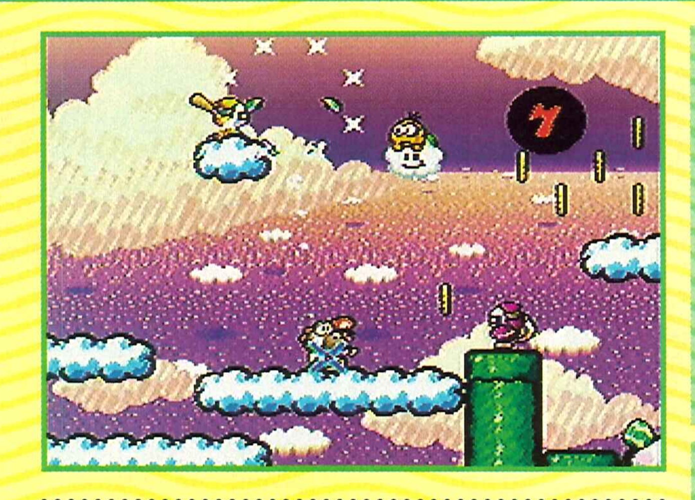
EL DÍA QUE MARIO VOLVIÓ A SUPER NINTENDO

super Mario World 2 Yoshi's island

Miyamoto, Mario, chip FX y cuatro años de margen. Partiendo de estos pilares, es difícil que un juego decepcione. Y más tratándose de la secuela del clásico entre los clásicos de la factoría Nintendo. Nada más y nada menos que **«Super Mario World 2»**, un juego tan distinto que **Mario no tendrá bigote y no será el héroe salvador, sino la víctima** que debe ser salvada. Que sí, que si en algo se distingue **Miyamoto** es en no hacer secuelas idénticas a la primera parte. Mirad si no el resto de Marios. En cada uno se cuenta una historia distinta con una forma distinta de jugar. Tan distinta será en este caso, que **el verdadero héroe será el tímido Yoshi.** Y claro, a cambio de protagonista, **cambio de sistema de juego.**

Yoshi no se mueve igual que Mario, y por tanto no podrá hacer las mismas cosas. Podrá hacer más. **Podrá comer a sus enemigos, tirar huevos, escupir fuego, cambiar de forma...** Y ya que cambia la mecánica y el protagonista, ¿por qué no cambiar de escenario? Pues también. Ya no estaréis en la Tierra de los Champiñones, sino **en la Isla**





La mayoría de vosotros, en especial los que seáis más talluditos y vivierais intensamente su debut en el mundo de las consolas, le estaríais echando de menos. Pero su regreso ya es un hecho. Dentro de sólo un mes, Mario volverá a los 16 bits de Nintendo.

Las incursiones de Mario en Super Nes





Mario es el personaje que más veces ha aparecido en cualquiera de las consolas Nintendo. La 16 bits "sólo" ha recibido en tres ocasiones al fontanero del bigote, una en «Super Mario World», otra en «Mario All Star» y la tercera en «Dr Mario».

Yoshi, nacido para la 16 bits de Ninntendo





Yoshi nació al mismo tiempo que «Super Mario World», y allí se convirtió en el inseparable compañero de Mario. Tras el salto al estrellato ha protagonizado un juego de Puzzle, «Yoshi's Cookie» y uno de disparo para el Scope, «Yoshi Safari».





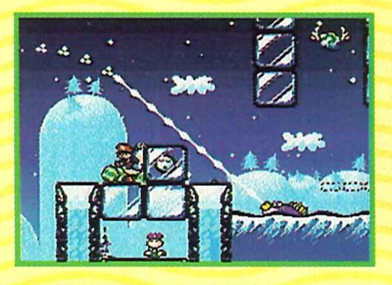
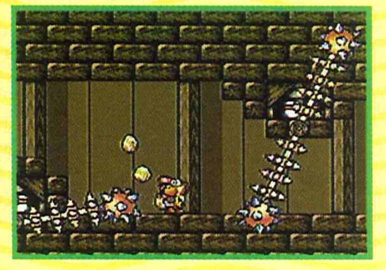
Yoshi. Y será tan diferente al mundo Mario, que podréis pensar que ha sido un niño con rotuladores su diseñador. Esto se debe a **la utilización del Morphmation**, una técnica de generación digital de gráficos que logra resultados tan brillantes como éstos.

Pero no todo será nuevo. Muchos enemigos del juego serán viejos conocidos con un nuevo look. Muchos, pero no todos, porque el señor Miyamoto ha concebido **130 enemigos diferentes** y algunos ocupan la mitad de la pantalla. La culpa de que tengáis que enfrentaros con semejantes monstruos **es del chip FX, que realiza todos los cálculos,** liberando así a la CPU y evitando parpadeos y ralentizaciones. Claro que el FX también hará que haya **dificilísimas plataformas rotativas**, que se caigan las paredes, o que **los enemigos se acerquen desde el fondo de la pantalla a gran velocidad.** Vamos, que será responsable de hacerle la vida imposible al pobre Yoshi. Claro que también ha conseguido cosas buenas, como que los **16 megas** de este cartucho contengan más información que los de otro 16 megas, o de que encontremos **planos de scroll a mansalva.**

Serán "sólo" **seis mundos con ocho niveles cada uno,** pero qué mundos. Con más trampas, secretos y acertijos que cualquier otro Mario. Menos mal que contaréis con una pila para salvar hasta tres partidas diferentes, que si no...



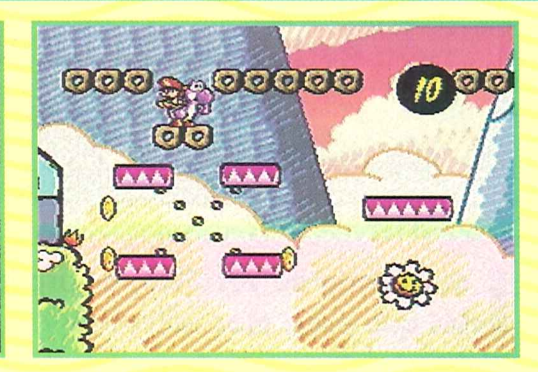
Nintendo ha buscado en este cartucho un trazado gráfico simpático y agradable, muy diferente a las tendencias actuales.

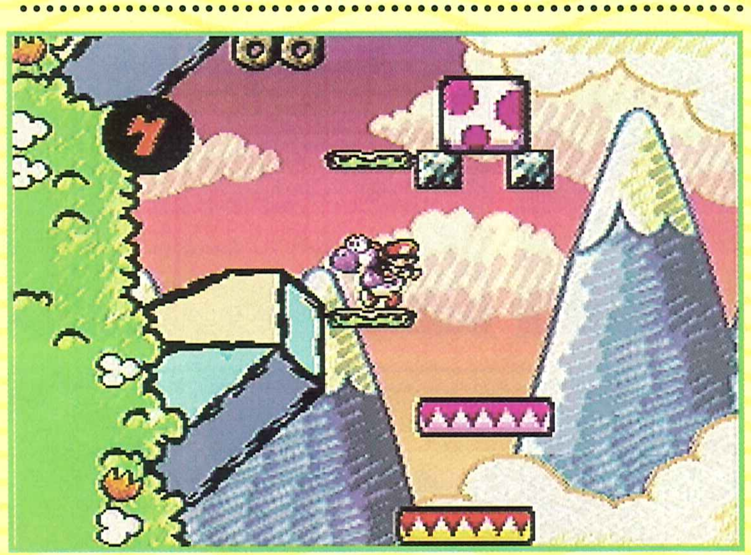








En esta nueva entrega de las aventuras de Mario, muchas cosas van a ser diferentes. El protagonista de la aventura será Yoshi, el escenario una isla con el mismo nombre, y por si fuera poco ¡Mario no lucirá su bigote!



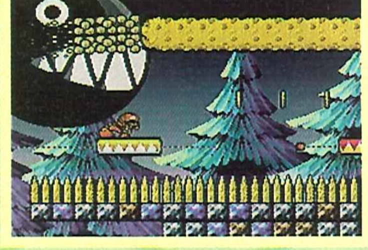
El chip FX: algo más que mover polígonos



Los enormes enemigos que encontraréis en «SMW2» serán una aportación más del chip FX, que se encarga de asumir parte del trabajo del procesador principal.

Un valor siempre en alza





La diferencia gráfica entre los dos Marios para Super Nintendo es notoria. A favor de «SMW2» tenemos más detalle, más tamaño en los enemigos y más texturas. En contra está un mapeado menos extenso que el de «SMW», aunque con niveles más largos y muchas más sorpresas escondidas. Cada fase requiere más cantidad de información, debido sobre todo a los muchos enemigos y a las mejoras gráficas.





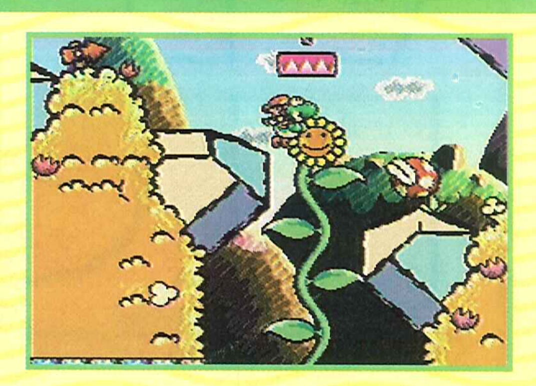


Una intro renderizada os contará el cómo y el porqué de que Mario haya caído en la grupa de Yoshi en lugar de hacerlo en brazos de sus padres. La historia no tiene desperdicio.



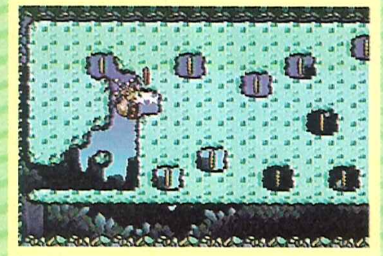










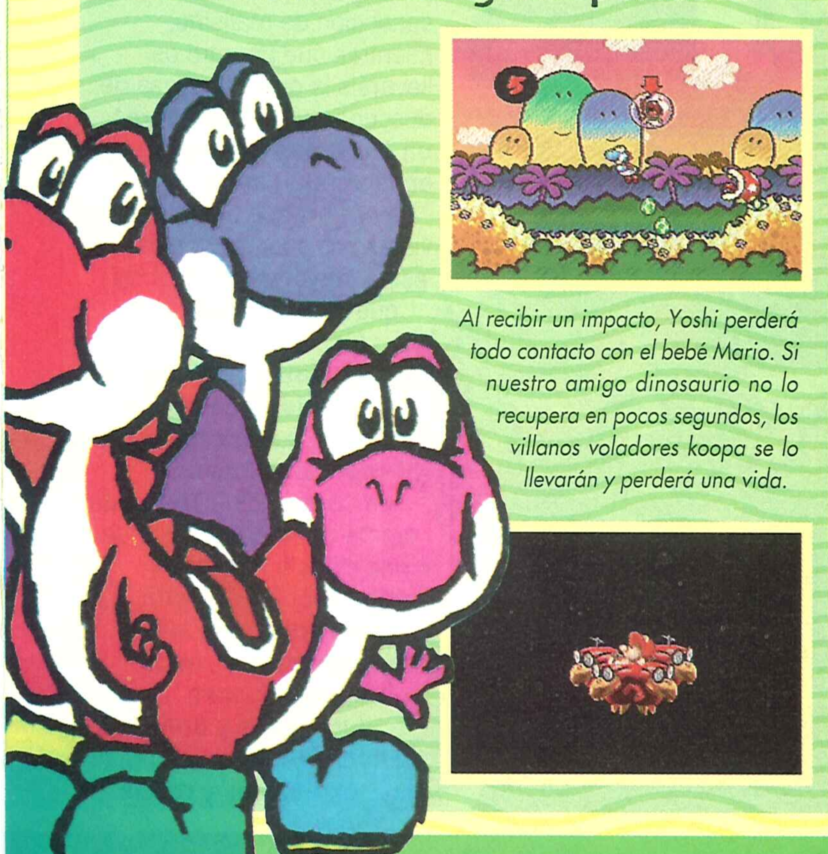




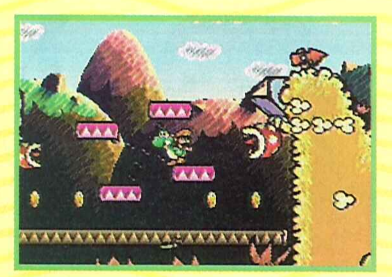
El héroe más polifacético del reino animal

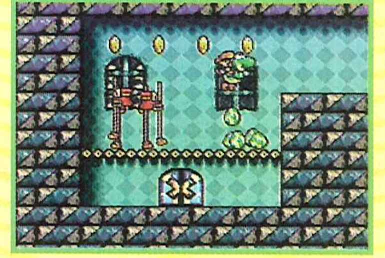
El paso de secundario a actor principal ha hecho de Yoshi un héroe lleno de sorpresas. No se va a conformar con comerse a los enemigos con su larga lengua como hacía antes. Ahora podrá transformarlos en huevos, para después arrojarlos con la ayuda de una mirilla. También será capaz de adquirir alguna de sus habilidades, como la de escupir fuego, o sencillamente lanzarlos contra otros indeseables habitantes de la isla. Aunque lo más sorprendente y novedoso será la facultad de Yoshi para cambiar de forma y convertirse en helicóptero, submarino, excavadora o locomotora de tren durante un breve período de tiempo.

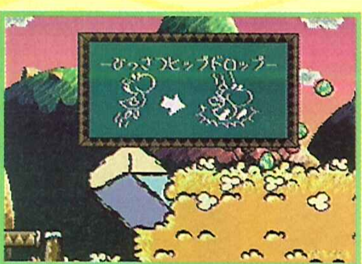
Yoshi será la "canguro" perfecta

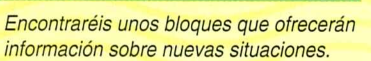


Al recibir un impacto, Yoshi perderá todo contacto con el bebé Mario. Si nuestro amigo dinosaurio no lo recupera en pocos segundos, los villanos voladores koopa se lo llevarán y perderá una vida.

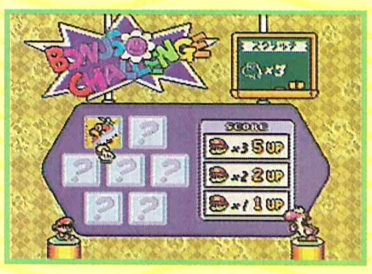






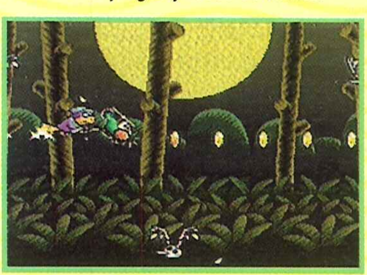


Encontraréis unos bloques que ofrecerán información sobre nuevas situaciones.



En este cartucho se ocultarán una buena cantidad de juegos y fases de bonus.



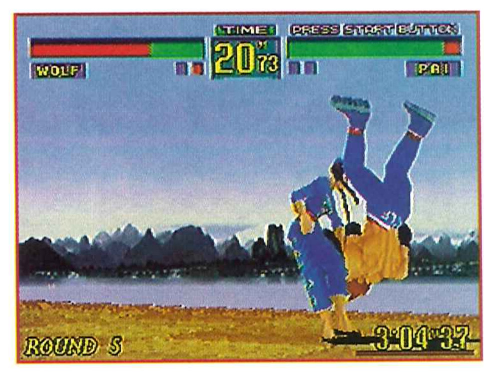


CONSOLA: Saturn • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Noviembre

Virtua Fighter Remix







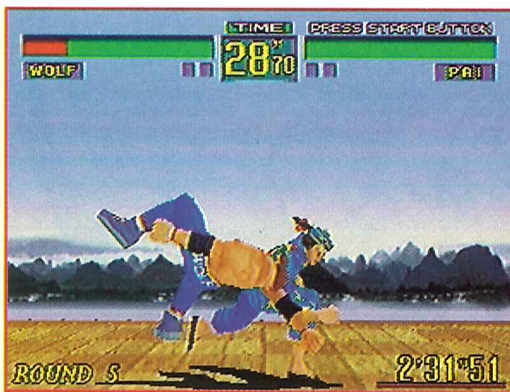
MEJORANDO LO PRESENTE

Pese a tener un nombre más propio del último éxito "bakaladero" que de un videojuego, **«Virtua Fighter Remix» va a ser la bomba de este invierno.** Tras una larga serie de declaraciones y desmentidos sobre su posible salida a la calle, la cosa parece ya definitiva y **será el próximo mes de noviembre la fecha clave.** Toda esta expectación levantada no es gratuita, pues «VFR» tendrá la dura tarea de mejorar todo lo que pudimos ver en el «Virtua Fighter» original.

Para lograrlo, **la gente de AM2 ha tirado la casa por la ventana y anuncia importantes novedades** que prometen ampliar la diversión hasta límites insospechados. Las principales vendrán del lado gráfico (demostrando que la 32 bits de Sega todavía tiene mucho que decir en este aspecto) y afectarán tanto a la calidad como a la cantidad. Nos explicamos: por un lado **la incorporación de texturas en escenarios y personajes** aumentará la sensación de realismo, mientras que por otro os llevaréis la grata sorpresa de descubrir **unos luchadores un 25 % más grandes que en la versión anterior.**

Es posible que en un primer vistazo os sean evidentes estas "mejoras", a pesar de que **el número de luchadores, sus golpes especiales y el repertorio de opciones no va a sufrir muchas modificaciones.** Sin embargo, una mirada más atenta os hará descubrir de forma clara la revolución iniciada por «VFR», **con unos polígonos más "suavizados", unos escenarios más alucinantes y unos luchadores mucho más expresivos y reales.**







De muy bueno a mejor



El uso de las texturas ha permitido humanizar notablemente a los luchadores. Así los rostros se han redondeado, adquiriendo un aspecto físico y una expresión mucho más real y agradable a la vista.





La mayor nitidez gráfica se hace notoria en este oscuro escenario: en «VF» la imagen no queda clara, pero el aumento de colores y el tamaño de los personajes soluciona este problema en «VF Remix».





Se ha mejorado el aspecto visual de la pantalla de selección de personajes, cambiando las caras poligonales por dibujos más expresivos. Por lo demás, no se han añadido ni restado personajes.





Sin duda alguna, el cambio más notorio e importante ha sido el incremento en el tamaño de los luchadores, lo que unido a las texturas y a la ausencia de parpadeos da resultados espectaculares.







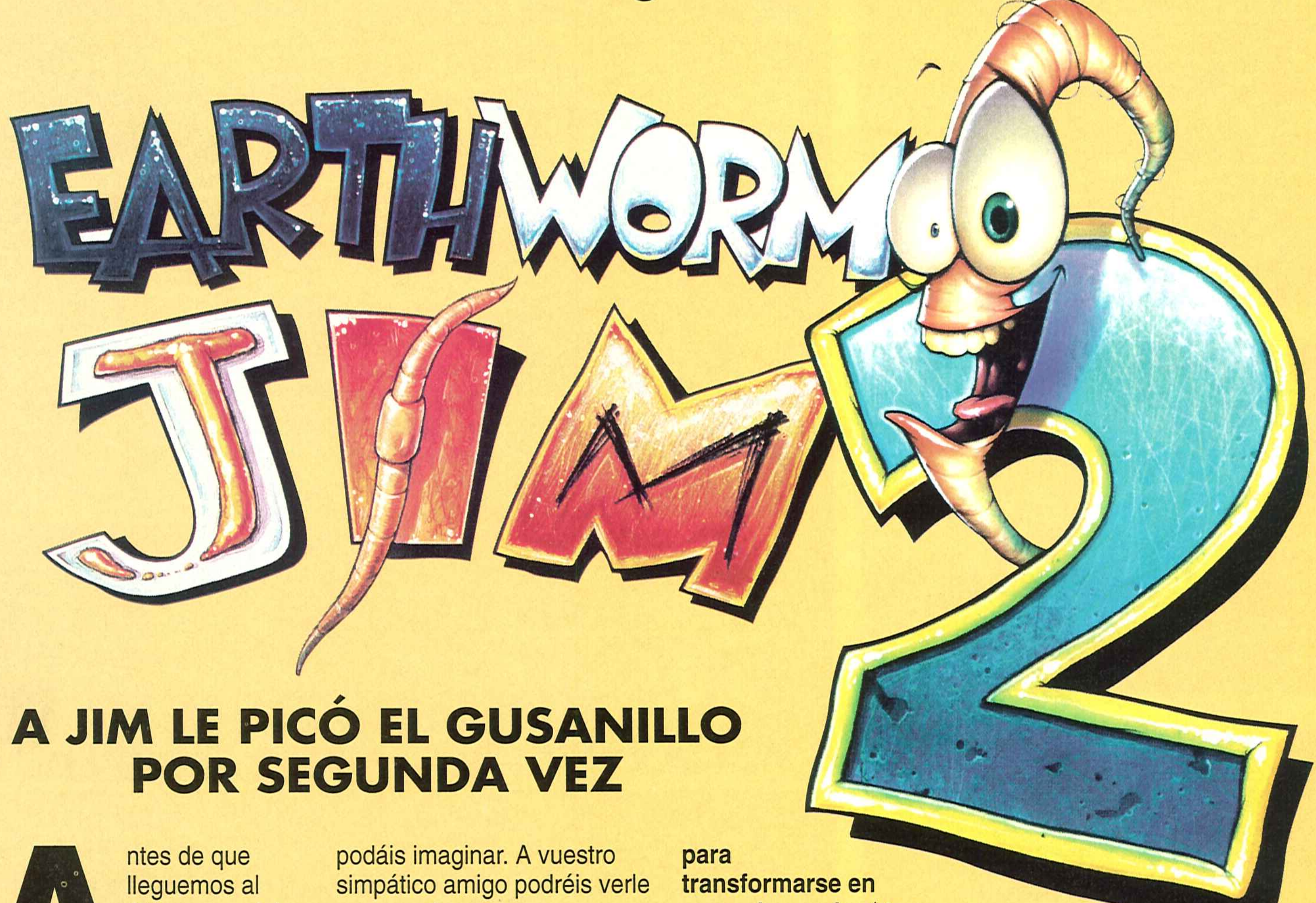




Aunque aún falta algo más de un mes para que sea una realidad, ya podéis ir frotándoos las manos, porque este "remix" de «Virtua Fighter» promete superar al original. Y eso no es una tarea nada fácil.



Consola: MD • Compañia: Virgin • Lanzamiento: Noviembre



A JIM LE PICÓ EL GUSANILLO POR SEGUNDA VEZ

Antes de que lleguemos al último mes del año, volverá a arrastrarse **por los 16 bits de Sega** el gusano más célebre de la historia, y uno de los más grandes héroes del mundillo de las plataformas. Como ya habréis adivinado, nos estamos refiriendo al inigualable **EarthWorm Jim**.

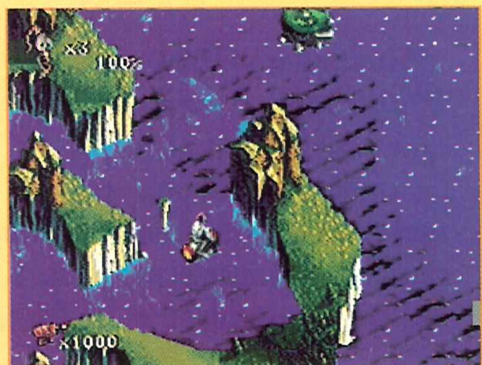
Así es, su regreso ya está a puntito de consumarse, para enloqueceros por segunda vez con sus disparatadas peripecias a lo largo de **unos mundos más surrealistas y sorprendentes** de lo que os podáis imaginar. A vuestro simpático amigo podréis verle en poco tiempo **desarrollando una serie de actividades absolutamente novedosas,** entre las que destacarán, por ejemplo, **el transporte de cerdos** (ellos le facilitarán el avance en la fase correspondiente) o **esforzándose por mantener vivos a unos cachorros** que serán arrojados por un desaprensivo desde una casa, hasta llevarlos sanos y salvos a su progenitor.

Pero ahí no acabarán las sorpresas, puesto que Jim modificará su físico habitual en determinados momentos **para transformarse en una salamandra** (¡toma ya!), que viajará a lo largo y ancho de unos intestinos muy, pero que muy peculiares. En fin, todo el juego en sí se convertirá en una auténtica locura, **dentro de un exagerado nivel de simpatía y buen humor**, tal y como ya ocurriera con la primera parte. De hecho, aún se mantendrán en esta segunda entrega aspectos que tan grata impresión causaron en el primer «EarthWorm Jim», **como la excelente calidad, brillantez y colorido de los gráficos,** o **la enorme movilidad del protagonista.**

Ni que decir tiene que el gusano mantendrá como principales armas **su látigo y su ametralladora**, con los que se bastará y se sobrará para mantener a raya a todos aquéllos que intenten entorpecer su camino.

Nada, lo dicho, que a Jim le ha picado de nuevo el gusanillo por **surcar las plataformas de Mega Drive**, y volverá a estar muy pronto entre todos vosotros.









Los escenarios, al igual que ocurría en la primera parte, aparecerán repletos de objetos y de items.



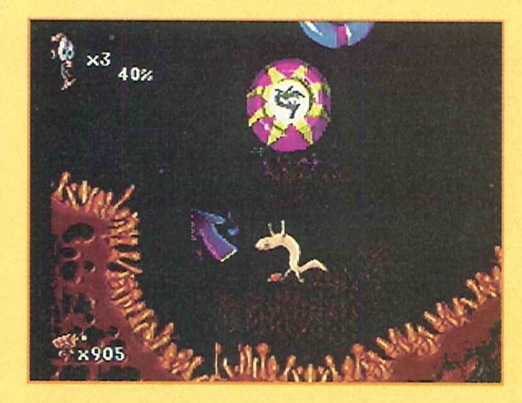
En una de las fases, Jim se colará en la celebración de una opípara comida, y allí estará un poco perdido.

Jim, inesperado gusano de carga





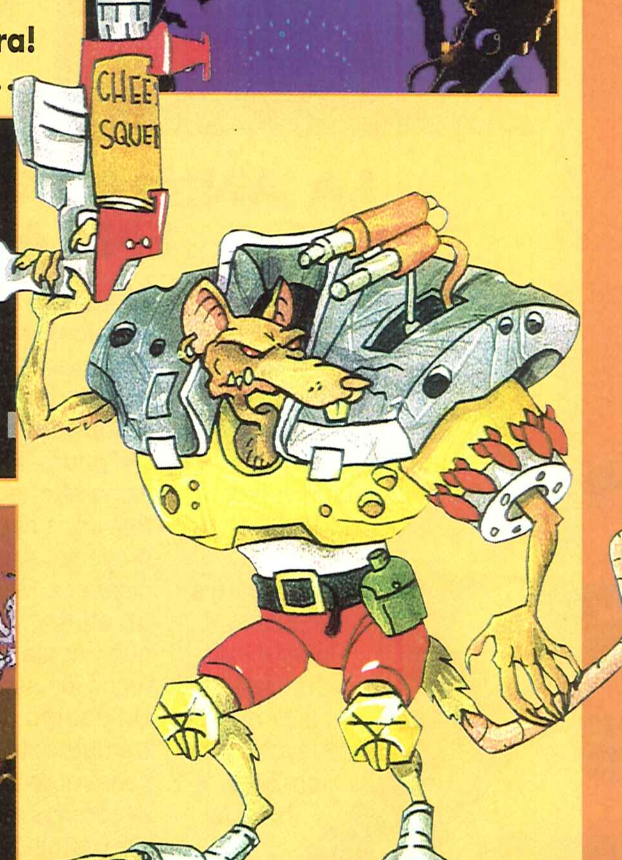
Ésta será una de las nuevas labores que el bueno de Jim tendrá que llevar a cabo. Transportar vacas y cerdos de acá para allá se va a convertir en una de sus grandes especialidades.



La lombriz más famosa del universo plataformero volverá a Mega Drive con el delirante buen humor que demostró en la primera parte, en una aventura plagada de elementos surrealistas. ¡Incluso podrá convertirse en salamandra!











CONSOLA: PSX-Saturn-Jaguar • **COMPAÑIA:** Ubi Soft • **LANZAMIENTO:** Octubre



LA ANIMACIÓN TRADICIONAL EXPLOTARÁ EN LAS NUEVAS CONSOLAS

Con el lejano mundo de Rayman como escenario y **el robo del gran Protón como punto de partida** de un divertido argumento, **Ubi Soft** nos presentará a un nuevo personaje dispuesto a brillar en los nuevos formatos. Y no sólo se traerá a dicho héroe plataformero bajo el brazo, sino que ha ideado para él **un mundo fantástico y lleno de color para darle vida.**

El padre de la criatura se llama **Michel Ancel** y lleva tres años dedicado a este proyecto. Ancel, además de diseñar a Rayman, **coordina un equipo de 50 personas** que trabaja sin descanso en todos los aspectos del juego. **Un equipo de dibujantes tradicionales** ha diseñado sobre el papel personajes y decorados que después han sido introducidos en el ordenador, **manteniendo toda la imaginación de la creación original.** Los animadores son profesionales de la animación tradicional y muchos de ellos provienen directamente de los dibujos animados. El resultado es **un mundo que parece escapar del marco de un monitor, para tomar vida ante vuestros ojos.**

La animación de Rayman será sorprendente, pero no se han cuidado menos las de los enemigos y demás personajes participantes. **65.000 colores en pantalla, 60 animaciones diferentes para Rayman, otros 60 fotogramas por segundo** (25 tienen los dibujos de Disney), **250 efectos sonoros distintos y un total de 25 melodías** compuestas por un músico de jazz serán los valores técnicos de un plataformas que invitará a divertirse utilizando la cabeza y la habilidad.

Pronto podréis disfrutar de todo esto, porque las versiones de **PlayStation y Jaguar estarán disponibles a principios de octubre**, y la de **Saturn en noviembre.**





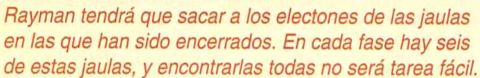




Ubi Soft va a tratar de demostrar que para triunfar en los nuevos formatos no son necesarias las renderizaciones ni los polígonos. Para ello, en este «Rayman» ha empleado los sistemas más tradicionales de animación.






Rayman tendrá que sacar a los electones de las jaulas en las que han sido encerrados. En cada fase hay seis de estas jaulas, y encontrarlas todas no será tarea fácil.

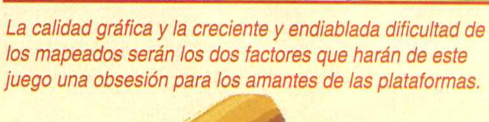




Las animaciones de este gracioso personaje será uno de los puntos fuertes de un juego que estará basado en la fantasía, el color, la imaginación y el fino humor.







La calidad gráfica y la creciente y endiablada dificultad de los mapeados serán los dos factores que harán de este juego una obsesión para los amantes de las plataformas.









PREVIEW

CONSOLA: SATURN • COMPAÑIA: ACCLAIM • LANZAMIENTO: Noviembre

STREET FIGHTER
THE MOVIE

DEL VIDEOJUEGO AL CINE, DEL CINE AL VIDEOJUEGO



Es muy frecuente que una película de más o menos éxito pase a ser videojuego. Incluso algún videojuego ha tenido película inspirada en él. Ahora que lo de «**Street Fighter II**» ya es rizar el rizo. Primero videojuego, luego película, **y ahora videojuego de la película**. Una locura que sin duda entusiasmará a los incondicionales de este exitoso arcade.

A pesar de que **Capcom** ha sido la encargada de programar el juego, os encontraréis con muchas novedades desde el primer momento. Y no hablamos sólo de las **imágenes extraídas del film o de la calidad de los 32 bits**.

La primera sorpresa será descubrir que los sprites de Bison, Guile o Chun Li **han sido sustituidos por la imagen digitalizada de los actores de la película.** Incluso los escenarios han sido extraídos del film. Por supuesto **se mantendrán los golpes especiales de siempre,** aunque su realización se adapte a las exigencias del guión digitalizado. De todos modos, Capcom se ha encargado de que **las animaciones sigan siendo tan excepcionales** como lo eran con simples sprites predibujados.

Para mantener el mayor paralelismo posible con la película, uno de los modos de juego os invitará **a acabar con todos vuestros rivales en el papel de Guile** "Van Damme". **"Versus Battle"**, para dos jugadores, y **"Trial Battle"**, al estilo tradicional, completan los tres modos.

Pero habrá más novedades, como la presencia de un nuevo personaje, **Sawada,** una **mayor variedad de golpes,** la inclusión de **espectaculares combos finales**... y mucho más.

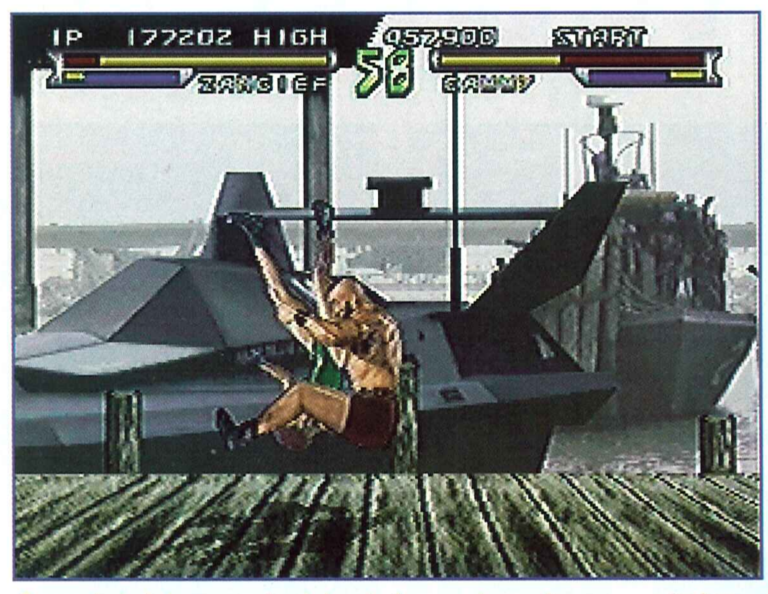




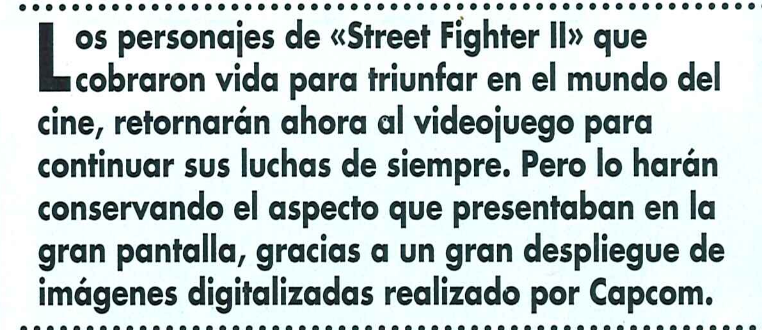








Como veis, tanto los personajes de la película como algunos de sus escenarios han sido extraídos directamente del film. Si a ello se le une el enorme potencial de Saturn y el buen hacer de Capcom, el resultado será un apartado gráfico de gran calidad.



Los personajes de «Street Fighter II» que cobraron vida para triunfar en el mundo del cine, retornarán ahora al videojuego para continuar sus luchas de siempre. Pero lo harán conservando el aspecto que presentaban en la gran pantalla, gracias a un gran despliegue de imágenes digitalizadas realizado por Capcom.



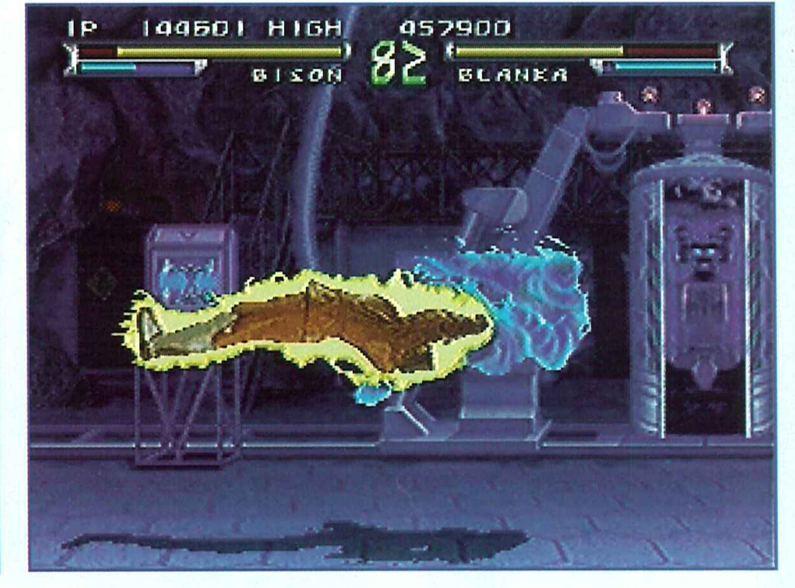




















CONSOLA: SN-MD • COMPAÑIA: Ocean • LANZAMIENTO: Noviembre

WATERWORLD

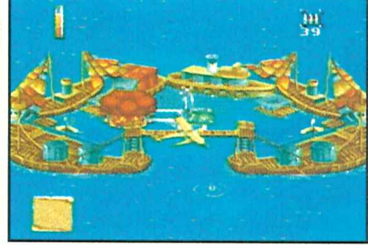
¡¡TODOS AL AGUA!!




SN


SN


MD


MD

El mes que viene estará a vuestra disposición la versión **para Mega Drive y para el Cerebro de la Bestia** de una de las películas que más polémica ha levantado en los últimos años, surgida de uno de los "cerebros" más famosos de Hollywood. Nos referimos a **«Waterworld», el filme de Kevin Costner** que fue estrenado en nuestro país el pasado 15 de septiembre. Una película que desde los inicios de su rodaje ha levantado una gran expectación, **convirtiéndose en la producción más cara de la historia del cine.**

Pero, independientemente de los problemas de rodaje, «Waterworld» también se convirtió desde su origen en **una de las licencias más codiciadas por la industria del videojuego.** Muchas fueron las compañías que se interesaron por realizar la conversión de esta odisea futurista a los soportes de entretenimiento doméstico, y **fue finalmente Ocean quien se hizo con los derechos** para las consolas de 16 bits y las portátiles de Sega y Nintendo.

De momento, vamos a centrarnos en las versiones para Super Nintendo y Mega Drive, con las que Ocean conseguirá su juego más "oceánico", ya que **se desarrollará en una Tierra inundada por el deshielo de casquetes polares.** Todo será agua, excepto unas pequeñas **islas artificiales, llamadas "atolones"**, que estarán **asediadas por los Smokers.**

Con este planteamiento, exacto al de la película, «Waterworld» os llevará a **asumir el papel de Mariner en tres modos de juego.** En ellas se combinarán **las plataformas de siempre**, en las que Mariner saltará y peleará cuerpo a cuerpo contra los Smokers, con niveles de perspectiva aérea en los que **tripularéis un trimarán en pleno océano**, y otros en los que deberéis **bucear en busca de items**.

Como veis, Ocean os ofrecerá la oportunidad de recrear la odisea más costosa del cine, zambulléndoos en el futurista y totalmente acuático mundo de «Waterworld».



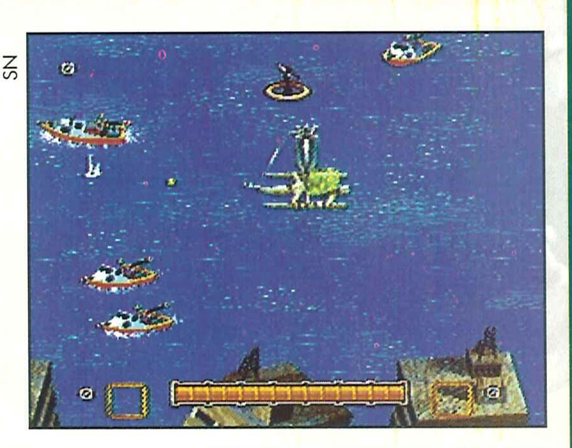


SN



Muy pronto disfrutaréis de la producción más cara de la historia del cine en vuestras 16 bits. En ella, y en el papel de Kevin Costner, viviréis una apasionante aventura en un mundo cubierto de agua.

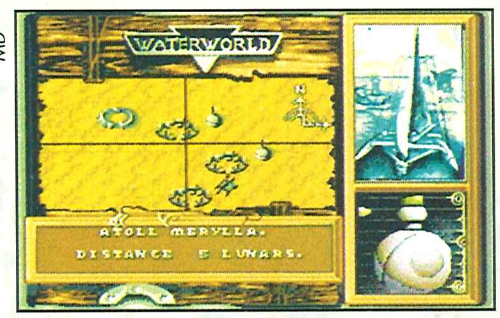
SN



MD



MD



MD

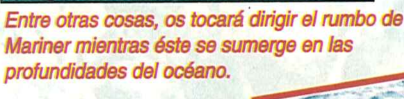


SN



SN

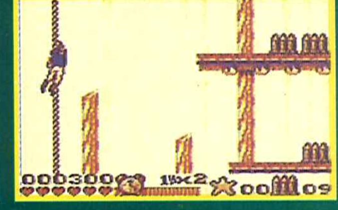




Entre otras cosas, os tocará dirigir el rumbo de Mariner mientras éste se sumerge en las profundidades del océano.

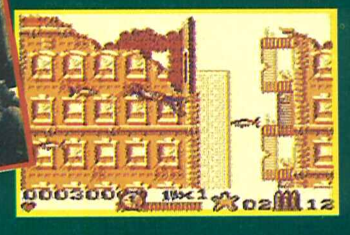






La pequeña Game Boy también se inundará

En la portátil de Nintendo también podréis recrear la odisea acuática de Kevin Costner. Las premisas serán muy similares a las versiones para 16 bits: Mariner se enfrentará a complicadas plataformas, buceará por el fondo del mar y tripulará un trimarán.





CONSOLA: MD • COMPAÑIA: Virgin • LANZAMIENTO: Octubre

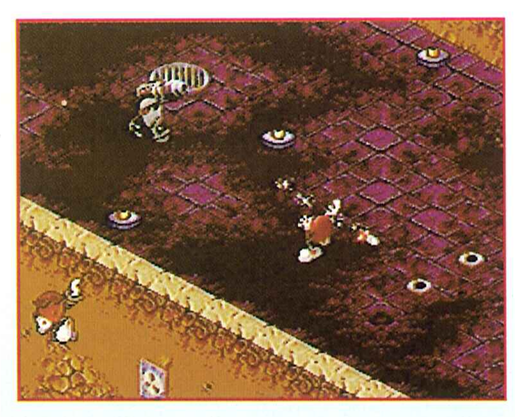
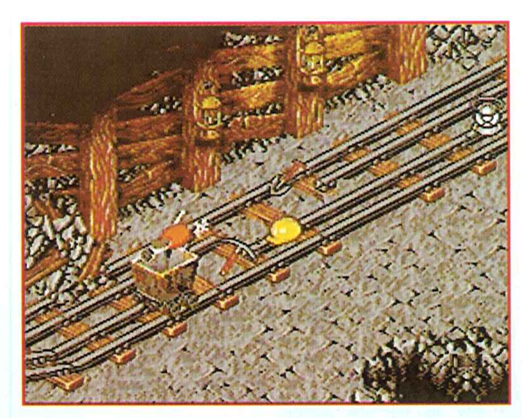
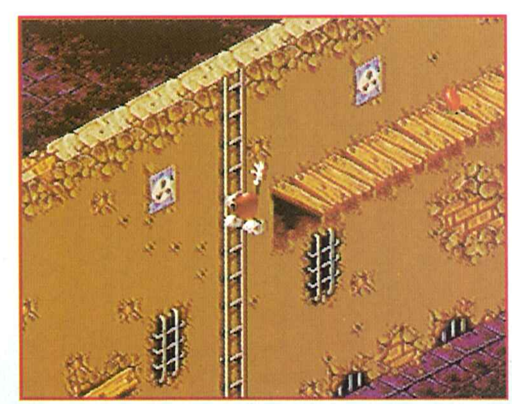
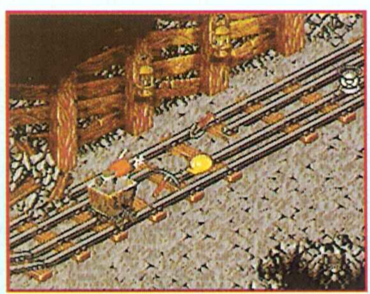
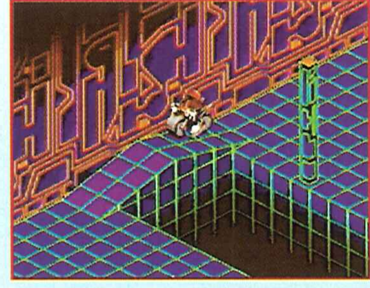
SPOT goes to Hollywood

UN PUNTO CON AIRES DE ESTRELLA



Cool Spot se meterá en situaciones de lo más complicadas. Al principio de cada nivel veréis un pequeño boceto de lo que tendréis que superar.

Hace ya bastante tiempo, a la empresa Sprite **se le "torció" el punto del logo de uno de sus envases**, y decidió iniciar una carrera dentro de la industria del videojuego. Este punto, a la sazón una redondita mancha roja, no cejó en su empeño hasta que consiguió fichar por una de las empresas más sólidas del sector. **Ni más ni menos que Virgin apostó por él,** le bautizó

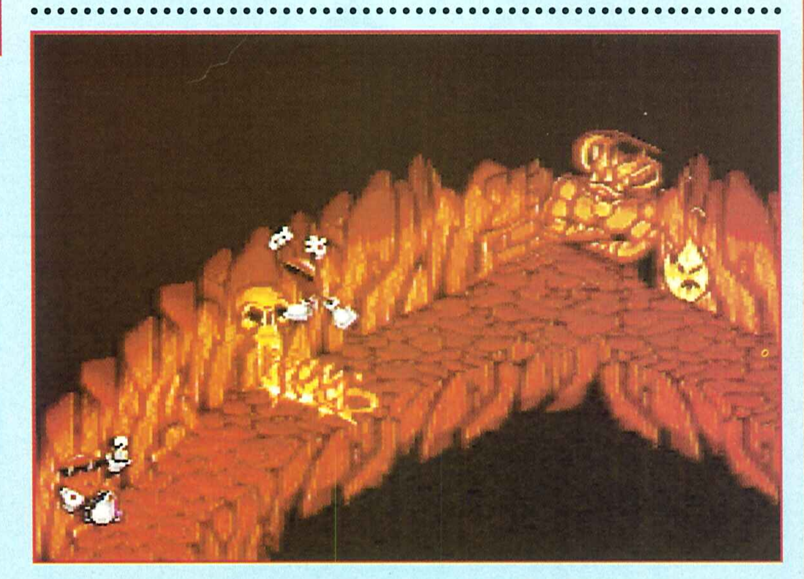
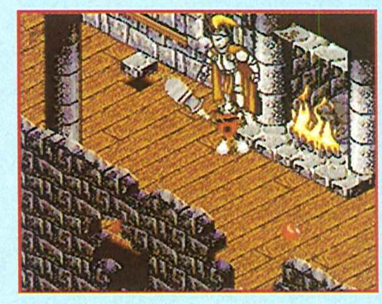
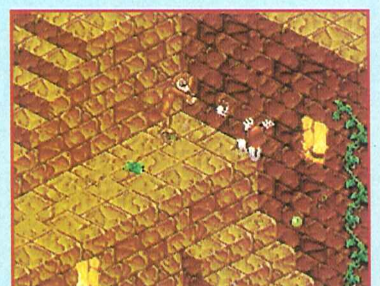
¿No os recuerdan algo estas situaciones? Si estáis pensando en la huida en vagoneta de "Indiana Jones y el Templo Maldito" y en "Tron", habéis acertado de pleno. Y es que si algo abundará en este juego serán las continuas alusiones a famosas películas.

Después de mucho tiempo sin saber nada de él, nos enteramos de que Cool Spot está hecho una estrella del cine. Resulta que se ha dedicado a protagonizar un montón de películas, con las que ahora podréis disfrutar en vuestra Mega Drive.

y le cambió la imagen. El último detalle residía en elaborar un producto para su lucimiento. Y éste fue **«Cool Spot»**, un éxito plataformero que requería que su protagonista volviera a visitar nuestras consolas. Pues bien, se ha hecho esperar, pero «Cool Spot» **volverá a Mega Drive en octubre próximo.**

En este lapso de tiempo, nuestro personaje se ha convertido en toda una estrella con residencia en la Meca del Cine. Por algo ése será el lugar en el que se ubique su próxima aventura, titulada para más señas **«SPOT Goes To Hollywood»**. Una aventura en la que veréis como Spot evolucionará hasta alcanzar elevadas cotas de versatilidad. **Lo suyo seguirán siendo las plataformas**, pero éstas estarán **aderezadas por diversos géneros del cine.** Y es que Spot se meterá, empleando una **perspectiva isométrica**, en medio de unos rodajes de **películas espaciales, de piratas, de terror o de aventuras.**

Así que ya veis, a partir del mes de octubre podréis acompañar a Cool Spot en su alucinante recorrido por la Fábrica de los Sueños, y comprobar con vuestros propios ojos que este punto será una de las estrellas más rutilantes de Hollywood.



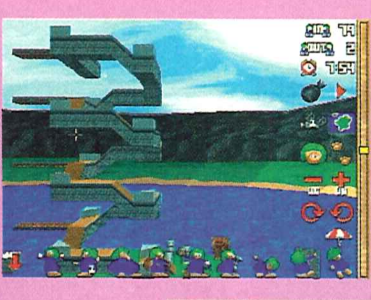

PREVIEW

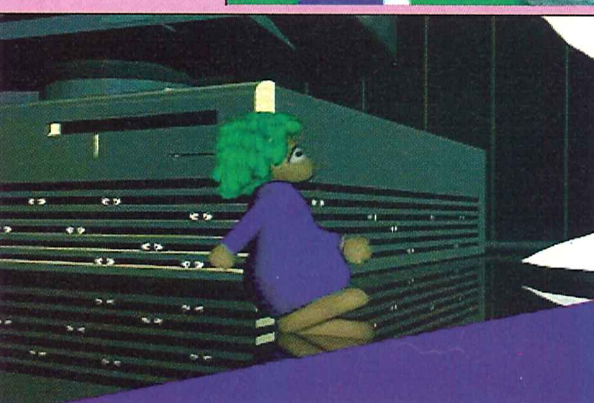
Psygnosis

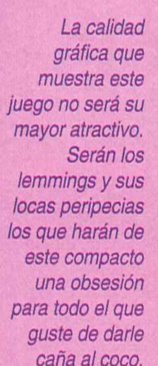
Solera y buen hacer para PlayStation

Sony compró la compañía inglesa Psygnosis incluso antes de que PlayStation fuera una realidad. El objetivo de la multinacional japonesa estaba claro: que su máquina tuviera software de la mejor calidad, avalado por una compañía con experiencia dentro de los videojuegos. Clásicos como «Shadow the Beast» o «Lemmings» son la mejor carta de presentación de Psygnosys. «Destruction Derby», «Wipeout» y «3D Lemmings» lo serán de Sony-Psygnosis.

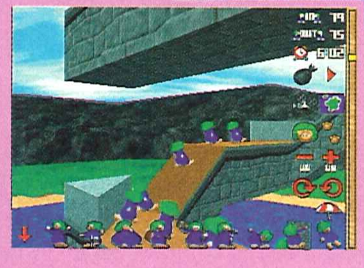
CONSOLA: **PlayStation**
COMPAÑIA: **Psygnosis** • LANZAMIENTO: **Octubre**







La calidad gráfica que muestra este juego no será su mayor atractivo. Serán los lemmings y sus locas peripecias los que harán de este compacto una obsesión para todo el que guste de darle caña al coco.



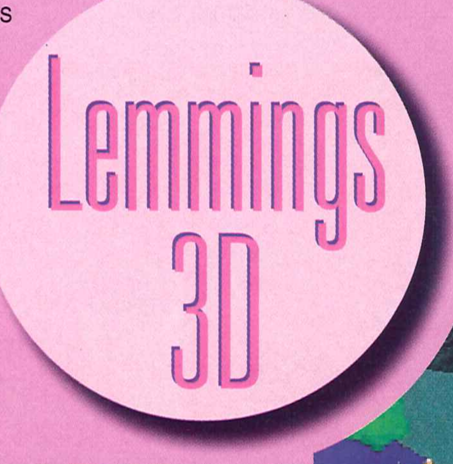


CARNE DE CAÑON PARA PLAYSTATION

Los «**Lemmings**» no es precisamente un juego nuevo, aunque Psygnosis ha hecho todo lo posible para que lo parezca. La idea sigue siendo la misma: que el jugador se vuelva loco **intentando salvar la vida de estos cabezones ratoncillos de pelo verde.** Lo que ha cambiado ha sido la manera de enfocar y presentar la locura. A partir de ahora, será el más difícil todavía.

La intención de Psygnosis es **obligaros a luchar contra decorados en 3D** que se os irán presentando a través de **numerosos cambios de plano y giros de cámara**. Tan completo y complejo será este «Lemmings 3D», que incluso se os ofrecerá la oportunidad de seguir las evoluciones de estos pequeños seres desde los ojos de uno de ellos.

Los lemmings pasarán de ser meros pixels sobre una pantalla plana **a convertirse en una bulliciosa reunión de seres vivos**, que habrán de sortear **100 niveles en un total de 20 escenarios distintos.** Nuevas habilidades, nuevos efectos sonoros y la imaginación de Psygnosis aseguran el éxito.



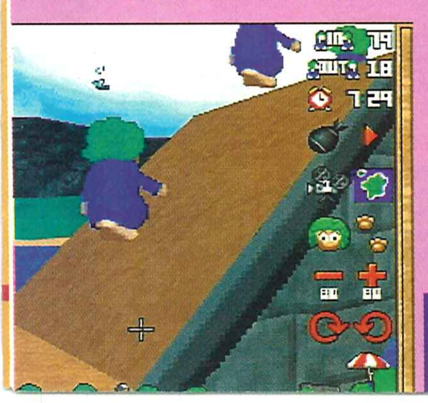


Nada cambiará en su contenido, pero sí -y mucho- en su aspecto exterior. Y es que los lemmings van a presentarse en Play Station en medio de unos decorados en 3D con un aspecto de muñecos casi reales, para realizar cambios constantes de plano.





Si era difícil rescatar a los lemmings en un escenario unidireccional, podéis imaginar el follón cuando empiecen a descarriarse en todas direcciones. El reto está servido.



Wipeout

CÓMO PARTICIPAR EN LAS CARRERAS DEL SIGLO XXI





Ni bólidos de Fórmula 1 ni respeto hacia unas reglas. Lo que se llevará en un futuro serán las carreras en naves voladoras, en las que cada competidor se jugará la vida evitando trampas y se deshará como pueda de todos sus rivales.

En las carreras del futuro no habrá que entrar a boxes a cambiar ruedas. Los vehículos serán **naves sustentadas en sistemas de antigravedad,** preparados para batir records de velocidad. Los circuitos se presentarán como **trampas mortales** y los participantes, lejos de respetar el deporte limpio, **cargarán con un arsenal para deshacerse del rival** que ose adelantarles. El futuro de la velocidad se llama «**Wipeout**» y es invención de Psygnosis. Una invención concebida por y para el espectáculo.

Partiendo de un diferente planteamiento y **sobre una base gráfica espeluznante,** este juego propone unas carreras en las que la suavidad de movimientos rivalizará con la velocidad de los vehículos. **Ocho naves a elegir,** cada una con sus virtudes, lucharán por hacerse con el control de **precisos circuitos tridimensionales renderizados**. Y si queréis alucinar dos jugadores a la vez, **podréis conectar dos PlayStation** con el Link Cable.



El efecto que más trabajo ha costado conseguir, según los propios programadores de Psygnosis, es el movimiento ondulante de la nave. Pero ya veréis cómo ha valido la pena.







Gracias a la utilización del Link Cable, será posible conectar dos PlayStation para disfrutar de intensísimas carreras con dos jugadores simultáneos. Un aliciente más para un compacto que promete emociones fuertes a raudales.





Psygnosis os va a proponer que descarguéis vuestra adrenalina en unas espectaculares pruebas de "coches de choque", donde lo importante no será llegar el primero a la meta, sino ser el único en llegar a la meta.





NO JUEGUES A GANAR, JUEGA A DESTRUIR

El nivel de detalle alcanzado con los coches de «Destruction Derby» os dejará boquiabiertos frente al monitor. Ciudades, bosques, gradas, público, césped... **Todo ello renderizado** y pensado para crear **un entorno tridimensional donde los vehículos se destrozarán,** dejando trozos de carrocería en el asfalto.

La idea general del juego se apartará de la concepción de otros arcades de carreras. El objetivo no será ganar, o al menos no el más importante. **En «Destruction Derby» lo que primará será sobrevivir,** aunque sea a costa de convertir el coche en un montón de chatarra, **y aplastar a los rivales contra las balizas de señalización.** Todo adornado con un realismo casi tan estruendoso como el de los motores, y apoyado por **multitud de cambios de cámara**. En definitiva, una delicia para ver, oír, disfrutar y en tres dimensiones.

Pero aparte de calidad técnica y posibilidades ilimitadas de diversión, el CD ofrecerá **tres explosivos modos de juego,** entre los que resaltará el original **"Destruction Derby Sessions":** un solar lleno de coches, que se lanzarán bajo la consigna de: "sólo puede quedar uno".

Destruction derby

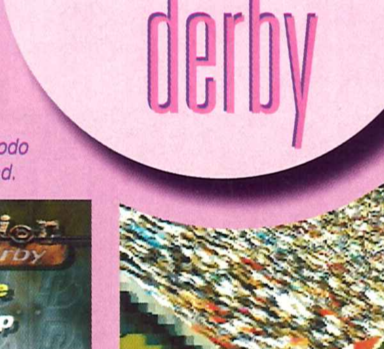








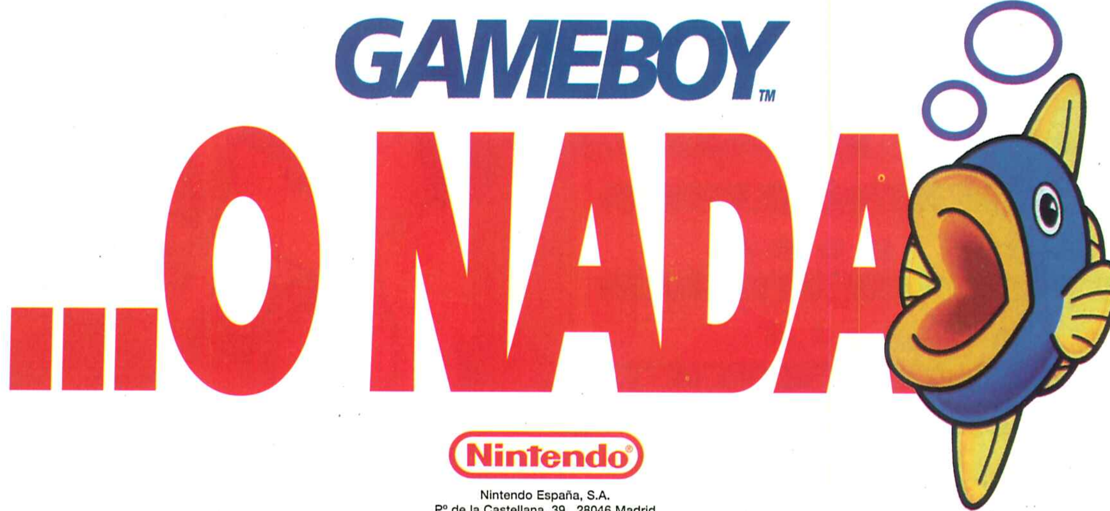
Las "Stock Race" son unas carreras muy populares en USA, debido sobre todo a su espectacularidad.



AQUÍ, EL QUE NO CORRE, VUELA

KIRBY HA VUELTO DEVORANDOLO TODO, POR TIERRA, MAR Y AIRE. Y SE HA TRAIDO A SUS **3 MEJORES AMIGOS**: EL HAMSTER RICK, EL PEZ KINE Y EL BUHO COO. ELLOS LE AYUDARAN A VENCER AL DESPIADADO DARK MATTER Y A RECUPERAR EL ARCO IRIS QUE LES LLEVARA A DREAM LAND.

! NO TE QUEDES AHI PARADO Y CORRE A COMPRARTELO... O MEJOR, VUELA !



Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

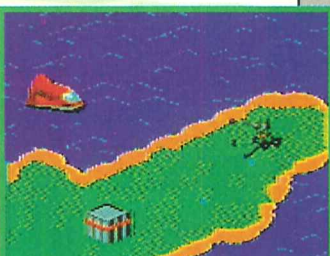
Club Nintendo® ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Solero&Solero

jungle strike

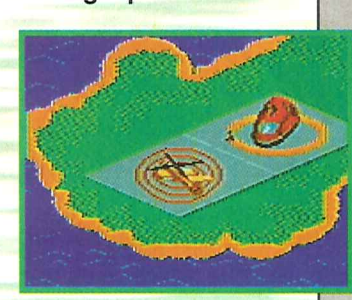






Aunque retrasado con respecto a Mega Drive, la saga «Strike» que tantas alegrías ha dado a **Electronic Arts**, seguirá dando caña en la portátil de Sega. Ya pudisteis disfrutar de «Desert Strike», y ahora **le va a tocar el turno a «Jungle Strike»**, donde deberéis enfrentaros a una red mafiosa a los mandos de un Apache perfectamente preparado para la lucha.

Igual que ocurría en otras versiones, **podréis cambiar vuestro helicóptero por diversos vehículos, tanto terrestres como acuáticos y aéreos**, con el objetivo de ir finalizando las misiones que se os propongan. Velar por la vida del presidente de los EEUU o desmantelar campos de entrenamiento para terroristas serán algunas de las misiones que recibiréis **en esta mezcla de arcade y estrategia portátil.**





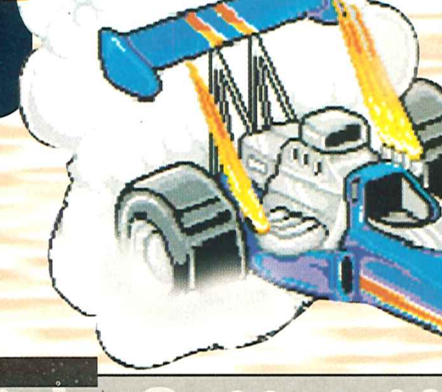
CONSOLA
game gear
COMPAÑIA
u.s. gold
LANZAMIENTO
octubre

micromachines 96



Cuidado con dónde pisas, porque los Micromachines van a volver al ataque. Y se traerán las excentricidades de siempre, su misma locura característica y la sonrisa puesta.

En esta tercera entrega encontraréis prácticamente **las mismas novedades que ya presentaba «Micromachines 95»**, con el añadido de muchos **más vehículos, más contendientes y más circuitos**. Por supuesto, el cartucho traerá incorporado **el ya tradicional J-Card de Codemaster**, que permite, sin necesidad de otro adaptador, la participación de **ocho jugadores simultáneos y dieciséis alternativos.** Además, y como novedad más significativa, os encontraréis con un editor de circuitos que os dará la oportunidad de **crear vuestras propias pistas de carreras y hacerlas lo más endiabladas que se os ocurra.** Y eso que el juego ya se las va a ingeniar él solito para conseguir que os ardan los dedos de darle caña al acelerador.





CONSOLA
mega drive
COMPAÑIA
codemaster
LANZAMIENTO
noviembre

Un circuito hecho a base de tornillos y reglas es algo bastante habitual en «Los Micromachines». Pero en esta nueva entrega, podréis crear vuestros propios trazados con los obstáculos que vosotros mismos prefiráis.

myst

CONSOLA
saturn
COMPAÑIA
sunsoft
LANZAMIENTO
octubre

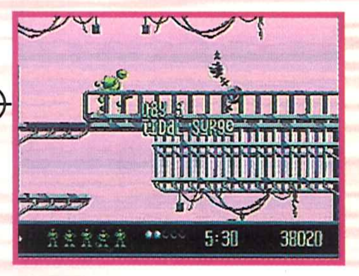
Pronto tendréis ante vosotros una de las aventuras más fascinantes que se han creado **para Saturn.** Una aventura que tuvo su **origen en Pc** y que llegará **en octubre de la mano de Sunsoft.** Nos referimos a **«Myst».**

En ella viajaréis a una isla compuesta de hermosos paisajes, misteriosas mansiones y laberintos secretos, todo ello renderizado **para que podáis explorar a gusto, en base a una perspectiva subjetiva.** Pero el verdadero reto llegará cuando debáis resolver **los primeros enigmas en forma de problemas de lógica.** Un reto que pondrá a prueba vuestra mente y vuestra paciencia.

CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
noviembre















Blue Sky ha creado un asombroso personaje desmontable para que las plataformas de Mega Drive cambien de aires. Se trata de **Vectorman,** una criatura generada **a golpe de "rendering"** y capaz de moverse como un bailarín.

Además de ser un atleta, nuestro personaje **utilizará un potente cañón**


MD


MD




MD


SN


SN SN

CONSOLA
sn-md
COMPAÑÍA
namco
LANZAMIENTO
noviembre

Entre la gran cantidad de juegos de lucha que invaden e invadirán nuestra consolas en los próximos meses, destaca este **«Weapon Lord» de Namco para las dos 16 bits.** Uno de sus creadores ha sido **James Goddard,** que ya trabajó con Capcom en el desarrollo de «Street Fighter». Una carta de presentación inmejorable.

Ahora que no penséis que vais a encontrar un calco del clásico de Capcom. Ni mucho menos. En sus **24 megas**, os toparéis con un **nuevo concepto de lucha basado casi por completo en el uso de diversas armas blancas.** Dichas armas servirán tanto para atacar como para defenderse, aumentando considerablemente las posibles combinaciones de

weapon lord

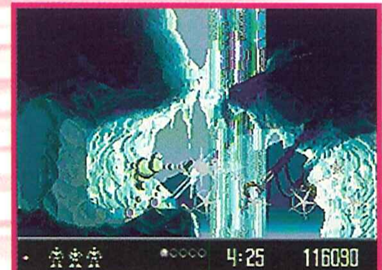
capaz de disparar en cualquier dirección para eliminar a sus monstruosos enemigos. Por si esto fuera poco, Vectorman tendrá la facultad de **cambiar su forma según los items que recoja por el camino.**

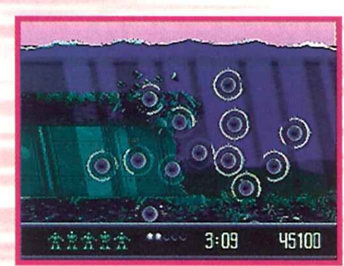
El entorno gráfico del juego y sus **preciosistas detalles de perspectivas, volumen y efectos de luz** entusiasmarán a los puristas de la estética. Y es que en estos **16 megas** se ha conseguido plasmar un entorno tridimensional con una texturas exquisitas. A la hora de jugar, será su **combinación de arcade y plataformas** la que cautive al público que busque juegos sencillos donde la diversión sea lo primero.













vectorman



SN



MD



SN

golpes. Y de eso tampoco van a estar mal servidos los siete participantes en el torneo, ya que sumarán **más de diez golpes especiales cada uno.**

Gráficamente **seguirá una línea similar a los dibujos animados,** realizada con una altísima calidad. El tamaño de los personajes así lo promete.

SN

MD



A diferencia del resto de los juegos de lucha, los personajes de «Weapon Lord» se valdrán sobre todo de armas blancas para realizar sus ataques.



EL VERDADERO INSTINTO DE LA LUCHA

No es muy habitual que un juego que se presenta como enseña de una nueva y más potente consola, termine siendo la sorpresa y el asombro de una máquina de inferiores prestaciones. Tampoco es muy habitual que una conversión supere a la recreativa en su versión doméstica. No, no es corriente, pero «Killer Instinct» lo ha hecho. Ha necesitado para ello la ayuda de Rare, el apoyo de Nintendo y 32 megas rebosantes de información asesina. Machacando las posibilidades de Super Nintendo, este cartucho de caja negra os va a acercar las más modernas tecnologías, a través de diez luchadores de espléndida constitución e inmejorables cualidades físicas. Diez criaturas de un futuro cibernético, que saben moverse a la vez con agilidad y potencia.

Como cualquier otro juego de lucha, «Killer Instinct» os propone un torneo sin cuartel, en el que debéis enfrentaros, uno por uno, a todos los aspirantes a la gloria. Para encontrar un vencedor no es necesario disputar tres asaltos, basta con acabar dos veces con la barra de energía del rival. Es decir, que los combates no sufren más parón que el de dejar que el enemigo se levante. Además, toda la energía que os haya "sobrado" del primer asalto, se mantiene en el segundo. Un sistema que asegura una gran continuidad en el desarrollo del juego.

Ahora, que la gran atracción de este juego son los movimientos y los ataques de sus personajes. La colección de golpes es extensísima, sobre todo si tenemos en cuenta que la combinación de ataques especiales y normales da lugar a combos de resultados imprevisibles. A todo esto hay que añadir la soltura y flexibilidad de todos los luchadores ➤







Rare ha conseguido que la versión para Super Nintendo de «Killer Instinct» ofrezca más calidad incluso que la recreativa.







Los escenarios son, en su mayoría, un alarde de detalle y tridimensionalidad. Además, hay unos cuantos ocultos.





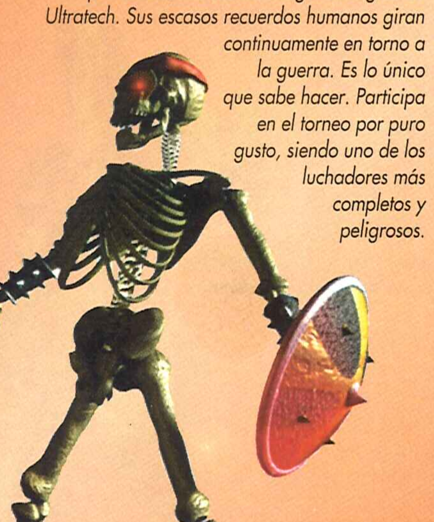


Fatality: Stab

Edad: *2650 años* - **Altura:** *171 cm* - **Peso:** *50 Kg*

Es lo que queda de un viejo guerrero resucitado por la más secreta tecnología biológica de Ultratech. Sus escasos recuerdos humanos giran continuamente en torno a la guerra. Es lo único que sabe hacer. Participa en el torneo por puro gusto, siendo uno de los luchadores más completos y peligrosos.





SPINAL

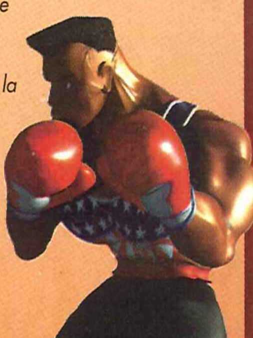


Fatality: Chiropractor

Edad: *25 años* - **Altura:** *183 cm* - **Peso:** *99 Kg*

Ha sido durante cinco años consecutivos el campeón mundial de los pesos superpesados. Sin embargo, debido a sus brutales técnicas de lucha, fue desposeído de su corona y ahora se enfrenta al reto del torneo de Ultratech con la única ambición de recuperar su fama y ganar fortuna. Sus puños y su agilidad son más terribles que cualquier arma.







T.J.COMBO

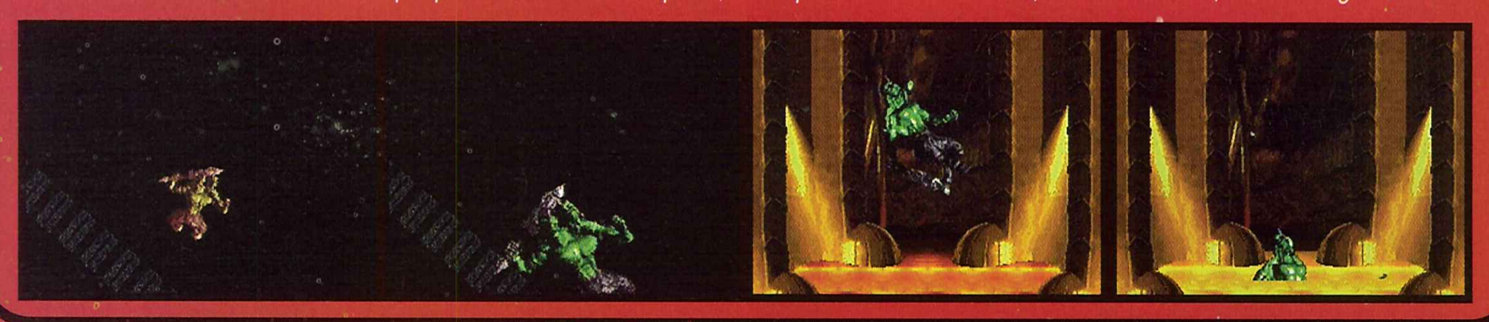


y su perfecto diseño tridimensional. Nada ha escapado a la fuerza del "rendering", y detalles como los músculos de, por ejemplo, Combo, parecen escaparse de la pantalla. Por supuesto, los escenarios han recibido un tratamiento similar, y aunque la calidad es más alta en unos que en otros, todos tienen algo fuera de lo corriente. El exquisito juego de luces, los reflejos o las sombras en el suelo y el extraordinario scroll confirman el buen hacer de Rare.

No menos importantes, pero sí en un segundo plano, están la música y los efectos sonoros. En ambos casos el resultado es realmente impresionante. Se han adecuado las melodías para que se integren en al ambiente y realcen la fuerza de los combates y el atípico ritmo del juego. Y en cuanto a los modos de juego y a las opciones, no presentan ninguna sorpresa especialmente significativa. Bastan para confirmar a «Killer Instinct» como un de los juegos de lucha más demoledores del momento. Un juego que tiene pocos aspectos negativos, y encontrarlos no os va a resultar fácil.

Camino hacia el infierno

Además de los movimientos finales, «Killer Instinct» os da la posibilidad de realizar uno más que arroje a vuestro adversario de los escenarios situados a grandes alturas. Para lograrlo, basta con propinar el último golpe cuando el rival esté al borde del abismo. No tiene porqué ser un movimiento especial, sirve, por ejemplo, un puñetazo de arriba a abajo. Entonces, la pantalla mostrará la caída del luchador vista desde abajo, para saltar después a una toma horizontal desde la que apreciaréis el resultado del trastazo. Puede quedarse aplastado contra el suelo o, como en este caso, caer a un lago de lava.





Cinder

Edad: 31 años - *Altura:* 192 cm - *Peso:* 88 Kg

Siendo un convicto por asesinato, Cinder participó en unos experimentos de Ultratech encaminados al perfeccionamiento de las armas químicas. En ellos, un supuesto fallo de seguridad convirtió a Cinder en una antorcha humana. Participa en el torneo con el firme propósito de ganar su libertad si derrota a Glacius.



Jago

Edad: 21 años - *Altura:* 177 cm - *Peso:* 85 Kg

Ha llegado de las lejanas cumbres de Tíbet guiado por el poderoso espíritu del Tigre que rige su destino. Es un monje guerrero de grandes aptitudes físicas y mentales, que participa en el torneo de Ultratech por orden directa de su mentor. Su objetivo no va contra nadie: debe acabar con el mal que lleva dentro.



Edad: desconoc. - **Altura:** 185 cm - **Peso:** 135 Kg

Es un alienígena llegado a la Tierra al estrellarse su nave. Por una casualidad fue capturado por Ultratech, que se resiste a creer en la superioridad de su raza. Por esta razón Glacius ha sido obligado a luchar por su vida en el torneo, enfrentándose a rivales elegidos por la propia Ultratech.

GLACIUS

Edad: 1 año - **Altura:** 196 cm - **Peso:** 250 Kg

Ha sido creado por Ultratech como un prototipo de soldado cibernético de amplísimos recursos en la lucha cuerpo a cuerpo, y equipado con una gran cantidad de armamento oculto. El torneo ha sido organizado expresamente por Ultratech para que sirva de prueba definitiva al poder de Fulgore. En él, la selección de rivales le pondrá en serios apuros.

FULGORE

Edad: 9 años - **Altura:** 175 cm - **Peso:** 315 Kg

Ultratech, obsesionada con conseguir el guerrero perfecto, hizo algunos experimentos genéticos a la vez que desarrollaba el proyecto Fulgore. La creación de Riptor coronó largos años de ingeniería del ADN, combinando en su cuerpo genes de reptil con otros humanos. El resultado final fue una fiera asesina con instintos animales e inteligencia humana. Dotado de poderosas garras, Riptor puede, además, lanzar veneno como algunas serpientes.

RIPTOR



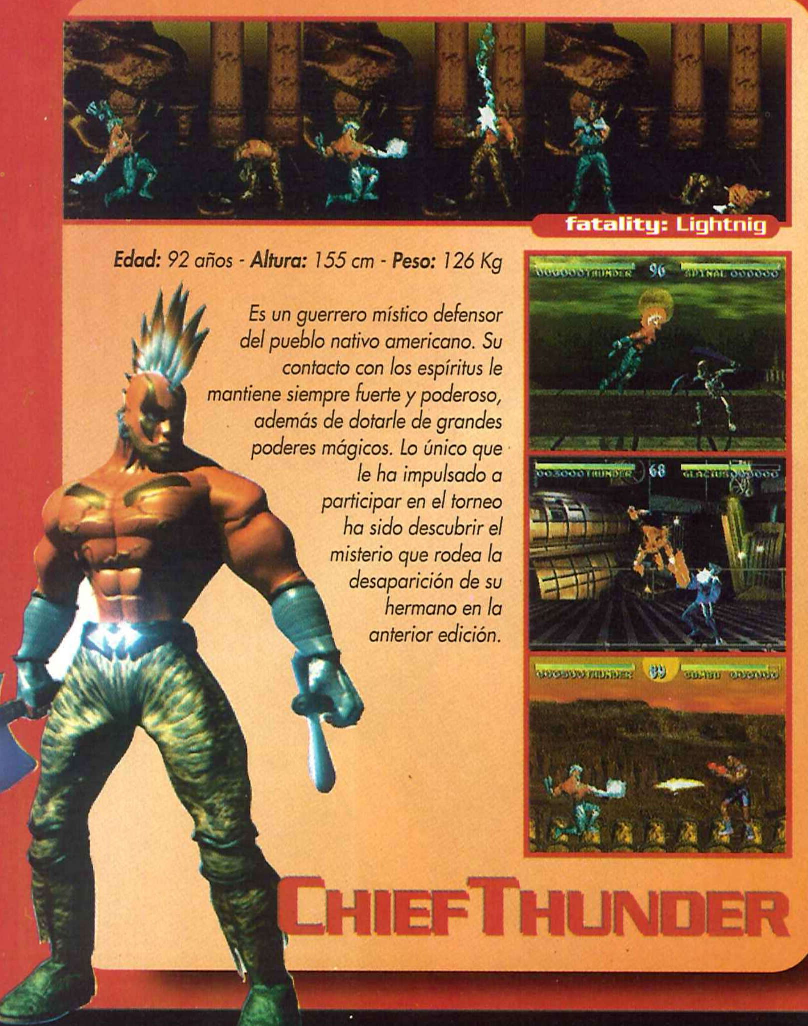




Pertenece a una antigua orden de guerreros que desde tiempos inmemoriales permanece suspendida en el limbo. Los científicos de Ultratech le han sacado a la fuerza de su retiro para que se enfrente al vencedor del torneo.
A pesar de sus poderes mágicos, le bastan la fuerza de brazos y pezuñas para acabar con sus enemigos. Suele utilizar una de sus dos cabezas para los golpes de gracia.







fatality: Lightnig

Edad: 92 años - **Altura:** 155 cm - **Peso:** 126 Kg

Es un guerrero místico defensor del pueblo nativo americano. Su contacto con los espíritus le mantiene siempre fuerte y poderoso, además de dotarle de grandes poderes mágicos. Lo único que le ha impulsado a participar en el torneo ha sido descubrir el misterio que rodea la desaparición de su hermano en la anterior edición.

ChiefThunder



fatality: Claw

Edad: 95 años - **Altura:** 128 cm - **Peso:** 405 Kg

Está aquejado de una extraña enfermad que hace mucho tiempo lo transformó en un licántropo. Su fiereza y terrorífico aspecto lobuno le han obligado a vivir recluido en soledad toda la vida. Si participa en el torneo es únicamente porque Ultratech le ha prometido la curación y la libertad si logra salir vencedor.

Sabrewulf





SUPER NINTENDO

Y además, divertido

La calidad gráfica atesorada por este cartucho salta a la vista. Podéis apreciar en las pantallas la perfecta definición de los personajes, el brillante color y la perfecta ambientación tridimensional. Lo que ya no podéis ver son los precisos movimientos de los luchadores y la soltura con la que encadenan golpe tras golpe. Sus innovaciones en el sistema de juego y su calidad sonora son el complemento perfecto a unos gráficos impresionantes.

En algún aspecto, como en los juegos de luz, os recordará a «DKC». Y también os lo va a recordar en algo más: es tan jugable, divertido y sorprendente como la aventura de Donkey.

T. Ripley

Rare vuelve a sorprender

Me ha impresionado muy sinceramente esta conversión de «Killer Instinct» para Super Nintendo. Sobre todo porque se han sabido conservar las virtudes de la recreativa: numerosos golpes especiales, posibilidad de combos increíbles, escenarios con sensación de profundidad...

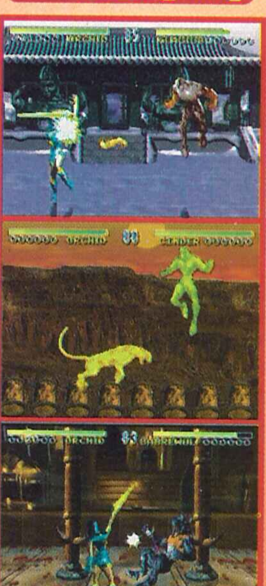
Sin embargo, también tiene sus defectos: el zoom ha desaparecido, los luchadores han visto mermado su tamaño y las animaciones han perdido algún que otro cuadro. Pero estas pérdidas se compensan sobradamente con la cuestión más importante: el juego divierte, engancha y hace disfrutar.

Nikito Nipongo


fatality: Frog

Edad: 23 años - **Altura:** 140 cm - **Peso:** 56 Kg

Es una agente especial secreta perteneciente a una desconocida organización. Ha sido enviada al torneo para estudiar las extrañas desapariciones que año tras año se suceden en la competición. Su misión es infiltrarse en Ultratech, empezando por ganar el título. Su verdadera personalidad y sus habilidades son todo un misterio, pero se sabe que es capaz de transformar su cuerpo para convertirse en tigre.




La variedad de golpes y la brillantez gráfica son las notas destacadas de «Killer Instinct» para Super Nes.




ARCADE
NINTENDO
Rare

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: Infinitas
Megas: 32

Gráficos — 96
Definidos a la perfección, los gráficos de este cartucho asombran por su fuerza, rapidez y nitidez.

Música — 94
Las melodías son variadas y cañeras. Marcan el ritmo de los combates y se integran en la acción.

Sonido FX — 94
Mantiene la esmerada calidad del resto del juego, resaltando las voces y los contundentes golpes.

Jugabilidad — 96
La fácil ejecución de los golpes especiales y sus numerosas combinaciones son sus principales bazas.

Adicción — 94
Es difícil cansarse de un juego que presenta tanta calidad gráfica y es tan fácil y rápido a la hora de jugar.

Total — 95
Vibrante, brillante y muy divertido. Con este juego se demuestra que a Super Nintendo aún le quedan muchas cosas por decir.

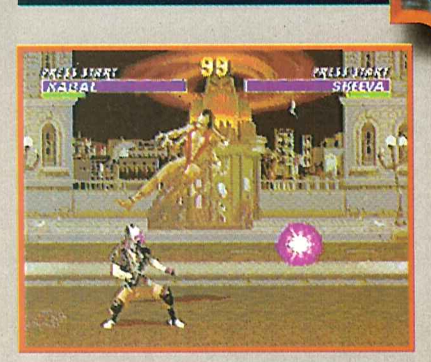
Lo Mejor
- La rapidez de los personajes y su impresionante aspecto.
- Su altísima jugabilidad garantiza la diversión.

Lo Peor
- Hilando muy fino, se puede pedir un tamaño mayor a los personajes.
- No todos los escenarios tienen el mismo aspecto.



NO HAY DOS SIN TRES









La reducción en el tamaño de los personajes ha servido para que sus animaciones hayan ganado muchos, muchos enteros.





Más rompedor que cualquiera de las dos anteriores entregas, este «Mortal Kombat» se propone marcar a sangre y fuego cada uno de los circuitos de vuestra Mega Drive. Y lo hará con la fuerza de catorce espeluznantes luchadores (siete de ellos totalmente nuevos), sus golpes especiales, sus fatalitys, babalitys, animalitys, frienships y demás palabrejas culpables de que «Mortal Kombat» se colocara desde el principio a la cabeza de los arcades de lucha.

Como ya viene siendo habitual en esta saga, no existe más modo de juego que el torneo, aunque eso sí, con sus características peculiares, ya que podéis optar por tomar parte en tres torneos que se diferencian en el número de luchadores, si bien los enemigos finales (Motauro y Smoke) son comunes a las tres. El resto ya os lo podéis imaginar: basta con derrotar al rival de turno en un combate al mejor de tres asaltos.

«Mortal Kombat 3» no está demasiado bien servido en cuanto a opciones (sólo ofrece la posibilidad de desconectar el modo sangriento y de elegir el nivel de dificultad y la configuración del pad de control), pero esta cuestión se perdona sobradamente al estudiar los personajes. Los 32 megas de este cartucho han servido para mostrar a los catorce luchadores más sanguinarios de todos los tiempos:no se conforman con propinar puñetazos capaces de salpicarlo todo de sangre, sino que también os pueden hacer atravesar el tècho o convertirse en fieras salvajes para devoraros. Pero tomároslo con sentido del humor.

En cuanto al tamaño de los luchadores, se ha visto notablemente reducido con respecto a la anterior entrega, aunque han ganado en velocidad y sobre todo en animación.

Por lo demás, el apartado gráfico del juego ha ganado muchos enteros, aunque es cierto que algunos escenarios pecan de excesiva sencillez y escasez de colores.







Acción de la buena, lucha sin tregua y muchas sorpresas conforman la carta de presentación de un cartucho que, por su nombre, no la necesita.



Aquí veis los catorce luchadores del torneo. El del centro, que hace el número quince, es una de esas sorpresas tan propias de «MK».



Motauro, uno de los enemigos finales del juego. Su correoso estilo de lucha y sus coces os pondrán en más de un apuro.





Los luchadores de siempre conservan la mayoría de sus golpes habituales, a pesar de lo mucho que ha cambiado su aspecto.



Jugando al modo torneo vais a encontraros con un código como éste. Con ellos podéis hacer modificaciones en el modo versus.



Los viejos amigos cambian de look

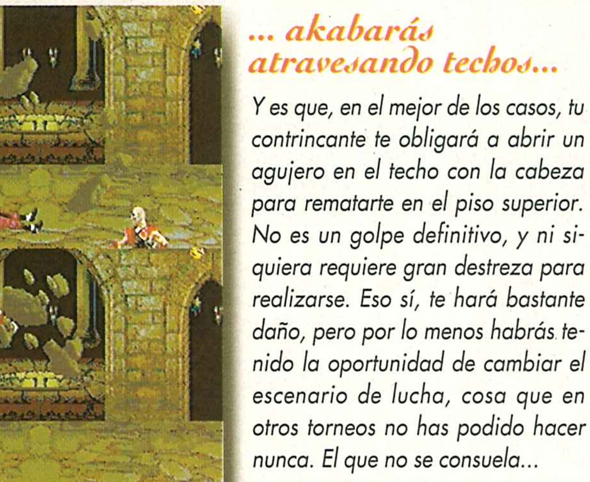
Kung Lao, Kano, Sonya, Jax, Shang Tsung, Liu Kan y Sub-Zero son los nombres conocidos que vais a encontrar. Y decimos los nombres, porque su aspecto físico ha cambiado tanto que en algunos casos son casi irreconocibles, y en otros irreconocibles del todo.

Y los nuevos buscan su confirmación

Para acompañar a nuestros siete viejos amigos tenemos a otros siete nuevos luchadores, algunos muy relacionados con la historia del torneo «Mortal Kombat». Son Sindel, compañera de Shao Kahn, Sheeva, los brazos femeninos de Goro... La lista se completa con Sektor, Cyrax, Kabal, Nightwolf y Striker.



Deberás tener mucho kuidado o...





Tres torneos, tres retos de resistencia

Cuando accedáis al modo torneo, os encontraréis con la posibilidad de optar entre tres columnas distintas con los nombres de Novice, Warrior y Master. La diferencia entre una u otra no es la dificultad, que ya habréis elegido previamente, sino la duración del torno representada por el número de luchadores participantes.







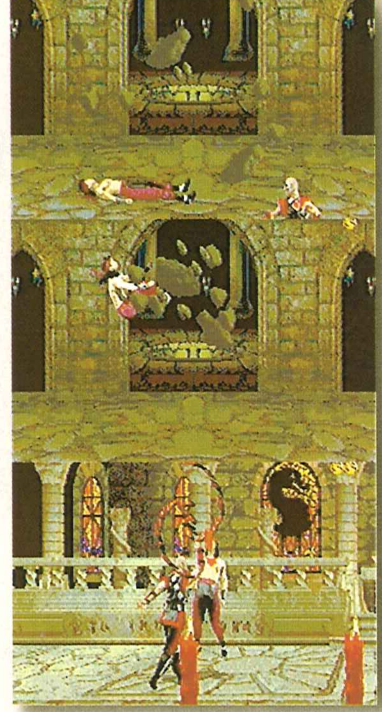


Viejas fórmulas con nuevo sabor

De «Mortal Kombat 3» se pueden decir muchas cosas y casi todas buenas. Os podría contar lo mucho que han mejorado las animaciones, a pesar de la reducción del tamaño de los luchadores. También os podía hablar del aumento de golpes finales y de la calidad del audio. Y no hace falta recordar la importante cifra de catorce personajes a elegir, ni la fuerza de su mítico modo "Gore".

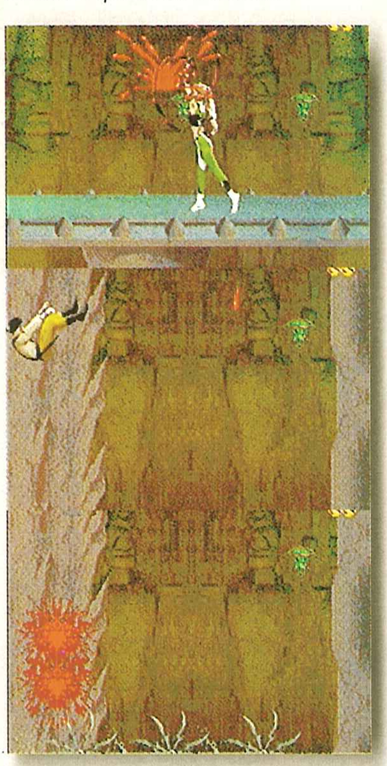
Todo eso salta a la vista y hace de este «MK 3» un título casi imprescindible para los incondicionales de la lucha. Pero hay algo que no me ha gustado: cada vez se extrema más la dificultad para realizar los golpes y sus especiales Fatalitys. Una pena.

Teniente Ripley



... akabarás atravesando techos...

Y es que, en el mejor de los casos, tu contrincante te obligará a abrir un agujero en el techo con la cabeza para rematarte en el piso superior. No es un golpe definitivo, y ni siquiera requiere gran destreza para realizarse. Eso sí, te hará bastante daño, pero por lo menos habrás tenido la oportunidad de cambiar el escenario de lucha, cosa que en otros torneos no has podido hacer nunca. El que no se consuela...



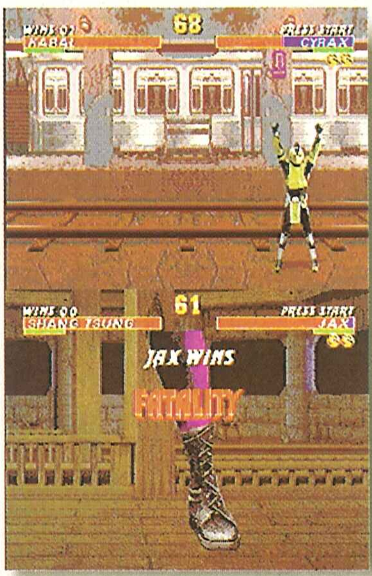
...y hasta suelos si llega el kaso

Más vale que andes listo, porque esto sí que es un golpe final y ya no tiene arreglo. Lo que sí tiene son variantes. Dependiendo del escenario, terminarás -como ahora- cayendo a un abismo con hélices trituradoras al fondo, o atravesando varios pisos de un durísimo suelo para terminar empalado en una plancha de lanzas puntiagudas. Esto de las hélices es más rápido; si no quieres sufrir demasiado, te lo recomendamos.



No demuestres kansancio: te meterán en la kama.

Algunos participantes son muy simpaticones, y si te ven ya un poco cansado y renqueante, harán lo imposible para que descanses... eternamente. No es que sea un fatality muy original (no todos lo son), pero consigue su objetivo: seguro que no vuelves a levantarte de la cama en mucho, mucho tiempo.



Es posible que intenten arrollarte o pisarte...

No vayas de bueno por el Outworld, porque aquí nadie regala nada. A la mínima que te despistes todos intentarán arrollarte, aunque sea arrojándote al metro; o pisarte, que para el caso es lo mismo.

Estos fatalitys ya empiezan a tener su gracia, y ya que vas a terminar hecho papilla, por lo menos que te puedas reír. El único consejo que te podemos dar, aunque sea un poco maquiavélico, es que intentes tú hacer lo mismo. Pero antes, claro.



... pero a lo mejor también haces amigos...

Que sí, que a veces se tiran el rollo y te invitan a bailar. También, pero sólo cuando están de buenas, te regalan el secreto de la eterna juventud y terminas hecho un chaval. Eso sí, invitarles tú te resultará un poco más difícil...



... aunque te echen a los perros... o a los dragones.

Claro que muchas otras veces no tienen ganas de hacer amigos. Intentan engañarte haciéndote un golpe llamado Mercy que rellena un poco tu barra de energía. Tú te lo crees, te confías, y cuando más desprevenido estás, van y te sueltan a una fiera para que te haga pedacitos. Ahora, hacer el golpecito se las trae.




Resumiendo: es un juego para partirse, y no de risa precisamente.

Conste que estás avisado. Con este juego puede pasarte cualquier cosa por extraña que sea. No te va a ser fácil aprender todos los golpes, y mucho menos cumplir todos los requisitos necesarios para hacerlo. Ahora que o aprendes o te parten: tú eliges.



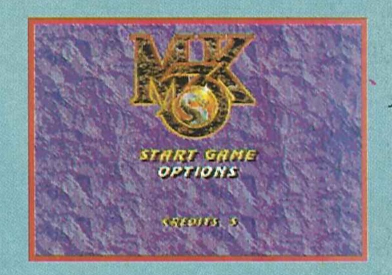
Esta tercera entrega, sin duda la mejor de la saga «Mortal Kombat», no dejará que la adrenalina se estanque en vuestras venas.







...Medio en broma medio en serio, hemos hecho un repaso por la mayoría de los golpes finales de «Mortal Kombat 3». De su espectacularidad no hay nada que decir, su realización es otro tema.



ARCADE
ACCLAIM
Sculpture Software
Nº jugadores: 1
Vidas: --
Nº de fases: 14 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 5
Megas: 24

Gráficos — 95
La reducción en el tamaño de los luchadores ha servido para que ganen velocidad y cuadros de animación.

Música — 91
La calidad de la música ha experimentado una notable mejoría con respecto a las otras versiones del juego.

Sonido FX — 92
Los efectos sonoros y las digitalizaciones son casi, casi iguales a los de la recreativa. Muy contundentes.

Jugabilidad — 92
Los golpes finales son demasiado difíciles de realizar, lo que resta gran parte de la diversión.

Adicción — 94
Son muchos luchadores, muchas sorpresas y muchos golpes. Hay pocas opciones, pero es perdonable.

Total — 94
Un cartucho que saca un gran partido de la potencia de MD. Vibrante y largo, la única pega es la dificultad de sus golpes finales.

Lo Mejor
- El alto número de luchadores, tanto elegibles como de enemigos finales.
- Las animaciones y la velocidad de los protagonistas.

Lo Peor
- Lo complicada que es la realización de los movimientos finales.
- Le faltan opciones y modos de juego.

LO MÁS NUEVO

Bug!

SEGA SATURN

COMIENZA UNA NUEVA ERA EN LAS PLATAFORMAS

Prestad atención a este corto pero significativo título, porque dentro de unos años lo recordaremos como pionero de una generación de juegos plataformeros. Sus caracterísiticas: espectacularidad y belleza visual, un enorme grado de diversión, tridimensionalidad, personajes renderizados, y zooms y acercamientos constantes a lo largo del juego. Pero de momento vamos a situarnos en el presente para deleitaros con todo lo que «Bug» encierra.

El título, tan corto como contundente, es el nombre de un insecto con enormes ojos y graciosos andares que se va a ver inmerso en un plató de Hollywood para protagonizar seis películas, en compañía de una serie de personajes que no están muy dispuestos a que el rodaje llegue a buen fin. Dicha acción transcurre sobre unos escenarios creados en 3D, en los cuales Bug se mueve con enorme soltura, rapidez y dinamismo. Así, tan pronto le veréis corriendo lateralmente como hacia arriba, o incluso hacia vosotros como si quisiera salirse de la pantalla y escapar del juego que le retiene. Además, las plataformas le llevarán de un lado a otro de la pantalla, por lo que todo estará en continuo movimiento.

Cada uno de los seis escenarios se compone de varios caminos, unos más largos que otros, en los que no faltan las fases de bonus, los items y las palancas que siempre conviene mover para abrir nuevas sendas. También hay guardianes de fase cuyas confrontaciones con Bug son de lo más simpáticas y divertidas, puesto que en ellas cada contendiente tiene tras de sí a una serie de aficionados apoyando con pancartas y gritos de ánimo.

Como colofón, debéis saber que Sonic también va a estar presente en el juego, más concretamente en una de las fases de bonus. Lógico, la estrella de Sega no podía perderse algo así.







FASES DE BONUS PARA TODOS LOS GUSTOS





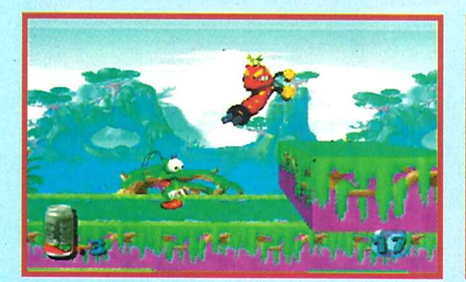



En «Bug» existen dos tipos de fases de bonus diferentes. A unas se accede de manera directa cuando se acaba con el enemigo final de fase, y las otras están vigiladas por unos personajes fácilmente sobornables. Basta con entregarles una moneda para entrar.



Escenarios en 3D, zooms, personajes renderizados... en fin, un auténtico lavado de cara para las plataformas.





Las animaciones de que gozan los personajes es otro de los aspectos simpáticos del juego.



Cualquier cosa le puede servir a Bug para subir a plataformas superiores, incluso una burbuja




ÉSTOS SON SUS PODERES





Para defenderse de los ataques de sus enemigos, Bug también cuenta con sus propias defensas. A pesar de su pequeño tamaño, este personaje sabe ingeniárselas estupendamente para encontrar armas tan simples y efectivas como éstas.



Debido a los efectos tridimensionales y a los acercamientos, en determinadas ocasiones parece que Bug va a salirse de la pantalla.

La simpatía está presente en el juego incluso en ocasiones tan peligrosas como ésta, en la que Bug casi es pulverizado por una rana.



LO MÁS NUEVO



No os dejéis engañar por el desgarbado y bonachón aspecto de Bug. Será toda una eminencia en este mundillo de los videojuegos.

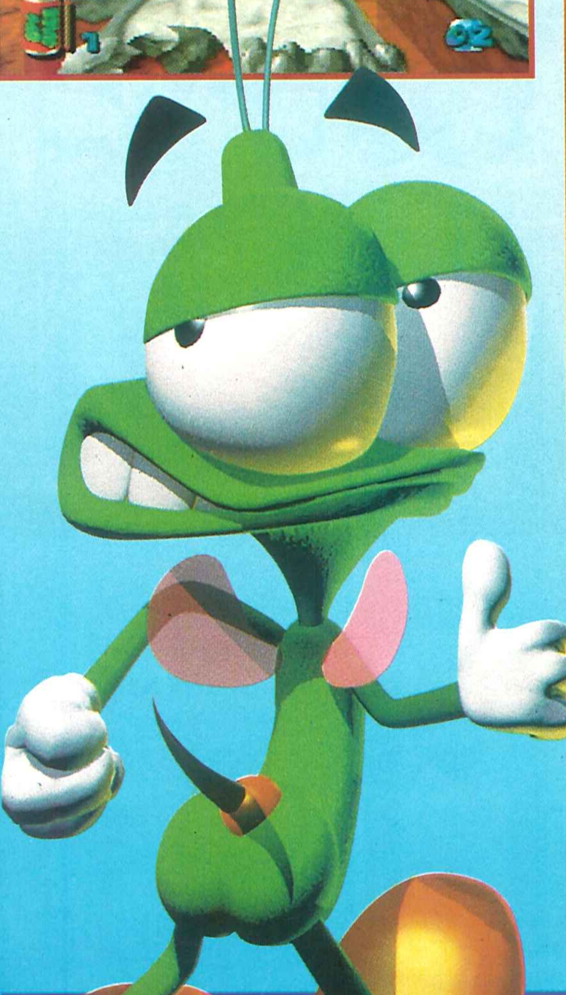


Al enfrentaros con el enemigo final de la primera fase contaréis con vuestra propia peña de seguidores, que os apoyarán con pancartas y ánimos para que acabéis con el incómodo caracol.









NO PASÉIS DE LARGO ANTE ELLOS



BOTE: Él os marcará el grado de energía, y por lo tanto de vida, que le queda aún a Bug.



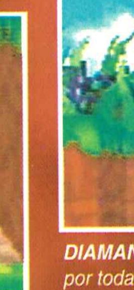
BUG STOP: Éste es el lugar que pone el punto final a la zona en la que os encontréis.

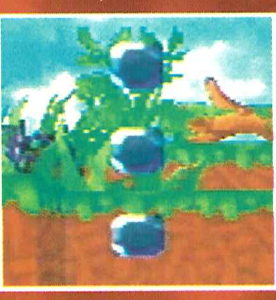


DIAMANTE ROJO: Cada uno de estos diamantes tiene el valor de cinco de los normales.



SETA MUELLE: Con su ayuda, alcanzar las plataformas superiores será pan comido





DIAMANTES: Se encuentran por todas partes y se canjean por puntos al final de las fases.



MONEDA: Tendréis que utilizarlas para acceder a las pertinentes fases de bonus.

PALANCA: No están puestas porque sí. Cada una de ellas mueve resortes o abre caminos.



PUNTO DE REINICIO: A partir de ellos reanudaréis el juego cuando perdáis una vida.



VIDAS: No se prodigan mucho a lo largo del juego, así que aprovechad todas las que veáis.

ANTE TODOS USTEDES: LOS GUARDIANES DE FASE







Aquí tenéis a todos los guardianes que ponen el punto y final a cada una de las seis fases que componen el juego. Como podéis comprobar, unos muestran una pinta más feroz y aterradora que otros, pero todos resultan simpáticos por igual al verlos desde fuera, aunque tal vez no penséis lo mismo cuando os tengáis que enfrentar a ellos. El método para destruirles es diferente en cada caso, pero siempre resultará bastante ingenioso.













Un nuevo modo de entender las plataformas

Estoy convencido de que la inminente aparición de «Bug» va a suponer un gran avance dentro del mundo de las plataformas, porque se trata de algo absolutamente innovador, divertido y muy diferente a lo que hasta ahora estábamos acostumbrados a ver en soportes domésticos. Se ha sabido aprovechar convenientemente la potencia y las posibilidades que Saturn ofrece, para dar un firme paso hacia adelante y demostrar bien a las claras que este género no estaba ni mucho menos agotado y que aún le queda mucho por ofrecer a su legión de incondicionales.

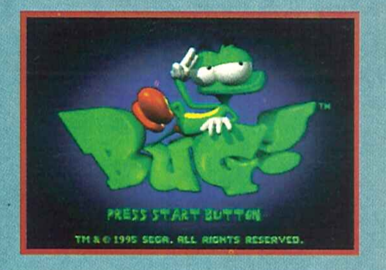
Sprites renderizados, zooms, efectos tridimensionales, personajes que parece que se van a salir de la pantalla para estrellarse contra nuestra cara, escenarios de extraordinaria belleza, y por supuesto diversión, entretenimiento y simpatía es buena parte de lo que encierra este «Bug». Indudablemente, se trata de un juego que no debe faltar en la colección de todo consolero que sienta una debilidad especial por las plataformas.

The Edge





SATURN



PLATAFORMAS
SEGA
Realtime

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3

Gráficos — 90
Sprites renderizados y escenarios de gran belleza. Lástima que los fondos aparezcan bruscamente.

Música — 89
Intensa, viva, a veces frenética. Se acopla a la perfección al desarrollo y a la mecánica del juego.

Sonido FX — 90
Presentes a lo largo de todo el juego, aumentan con su calidad el realismo de cada acción.

Jugabilidad — 93
El protagonista resulta muy sencillo de controlar. Sólo tiene un pero: la excesiva dificultad que presenta.

Adicción — 93
Su simpatía, la belleza de los escenarios, el reto que supone... tiene muchas razones para engancharos.

Total — 91
Bug va a suponer una revolución dentro del mundo de las plataformas. Es divertido para jugarlo y bonito para verlo.

Lo Mejor
- Lo adictivo, jugable, movido e interesante que resulta.
- Las plataformas tridimensionales.
- La enorme belleza de los escenarios.

Lo Peor
- Los fondos aparecen en pantalla de un modo bastante brusco.
- A muchos puede parecerles demasiado difícil.



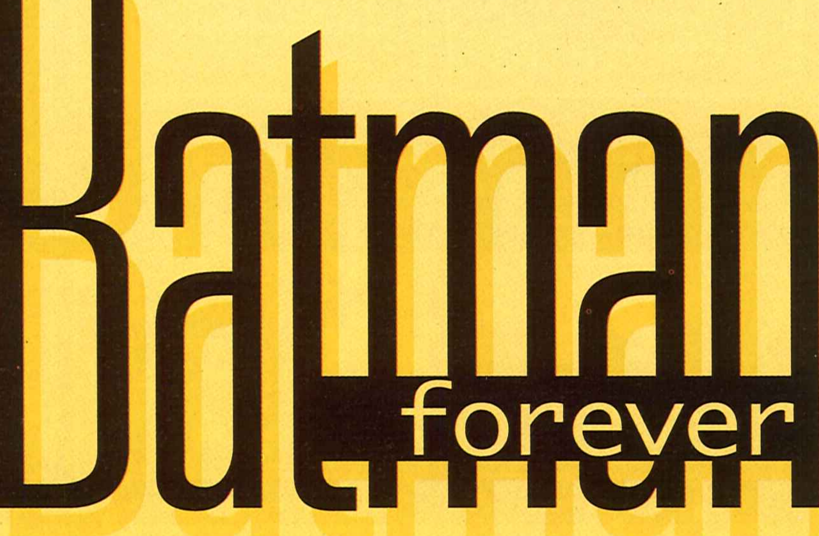
BATMAN Y ROBIN, EN PLAN PELEÓN


SN


SN


SN

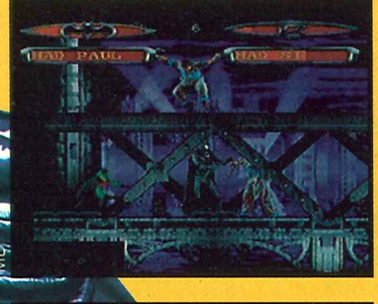

SN

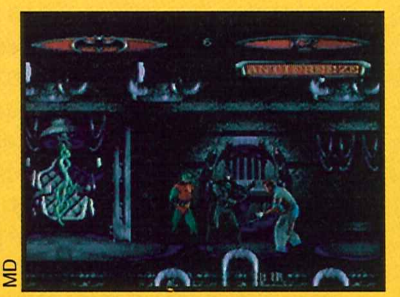


SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE

Batman ha vuelto a las andadas. Lo suyo es velar desde las sombras por la ley y el orden de Gotham City, un oficio que no está dispuesto a dejar de lado por muy millonario que sea como Bruce Wayne. Claro que tantos millones le permiten tener un pupilo al que mantener y enseñar, codearse con la "creme de la creme" de la sociedad, relacionarse con bellezas despampanantes y construirse bajo su mansión un santuario anti-crimen con toda la tecnología punta a su disposición... Os suena, ¿no? Pues si «Batman Forever» lleva desde antes del verano pegando fuerte a lo largo y ancho del país gracias al filme de Schumacher, ya ha llegado el momento de que el juego para las 16 bits de Sega y Nintendo desplace a la película y asuma todo el protagonismo.

Acclaim ha metido a los dos protagonistas en un gimnasio y los ha sacado convertidos en una ➤


MD


MD


MD


MD

Armados de pies a cabeza


MD

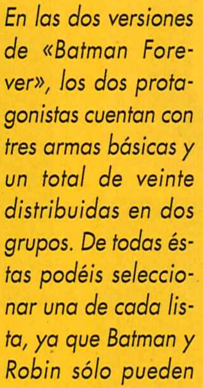

MD


MD


SN


SN


SN


En las dos versiones de «Batman Forever», los dos protagonistas cuentan con tres armas básicas y un total de veinte distribuidas en dos grupos. De todas éstas podéis seleccionar una de cada lista, ya que Batman y Robin sólo pueden llevar cinco armas en sus cinturones.



SN

SN

¿Será el definitivo?

La traducción literal de este título es «Batman para siempre». Nos imaginamos que, ni por asomo, Batman dejará de tener nuevas versiones televisivas, cinematográficas o consoleras, pero si así fuera, nos quedaría en la memoria, o en el armario donde guardéis vuestros cartuchos, un Hombre Murciélago desangelado "por culpa" de las digitalizaciones.

Acclaim ha tirado la casa por la ventana para crear un juego diferente a las anteriores apariciones del héroe de Gotham. Y lo ha conseguido, pero el Blue Screen ha pasado factura. Los movimientos resultan un poco bruscos y todos los personajes recuerdan, con diferente indumentaria, a los de la saga «MK», la verdadera pionera en esto de las digitalizaciones.

Cruela de Vil

Adivina, adivinanza

Diseminadas por diferentes puntos de cada nivel, os encontraréis unas misteriosas interrogaciones verdes. Son las "cajas de Riddler".
De acuerdo con la filosofía de este personaje, contienen acertijos que debéis descifrar si queréis sacarle todo el partido a la información que ocultan. Una información, por cierto, muy valiosa para salir de situaciones comprometidas.



MD


SN


SN



MD

SUPER NINTENDO



BEAT'EM UP
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 6
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 24

Gráficos — 91



Acclaim ha echado el resto en las digitalizaciones y en los impresionantes escenarios renderizados.

Música — 87

Durante vuestro recorrido por Gotham City oiréis unas melodías tan tenebrosas como los escenarios.

Sonido FX — 85

Todos los efectos sonoros son muy contundentes, pero se reducen a recrear golpes, patadas y demás.

Jugabilidad — 87

Usar las armas requiere algo de práctica, pero los movimientos básicos son bastante sencillos.

Adicción — 89

Con todo el gancho de la película y el aliciente de poder enfundarse el traje del Hombre Murciélago.

Total — 90

Basándose en la película, Acclaim ha creado un espectacular beat'em up sólo para expertos, debido a su grado de dificultad.

Lo Mejor

- **La inclusión de Robin en el juego permite recrear uno de los tandems más famosos del cómic.**
- **Los escenarios y las digitalizaciones.**

Lo Peor

- **Las constantes apariciones de una pantalla en negro con el cartelito de "Hold on" cada vez que se cambia de nivel.**



Nuestros superhéroes pueden interactuar con ciertos elementos de los escenarios, tales como esta columna, que se romperán para ofrecerles valiosos items.







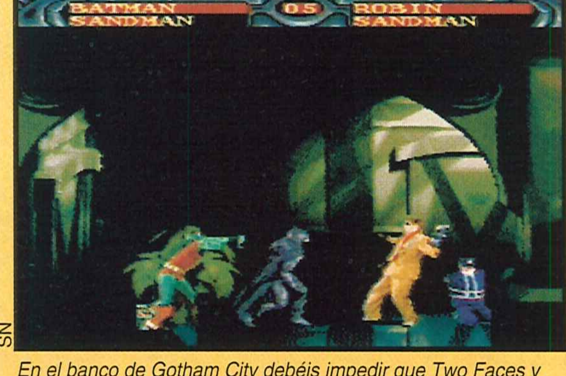


Los villanos también saben aliarse

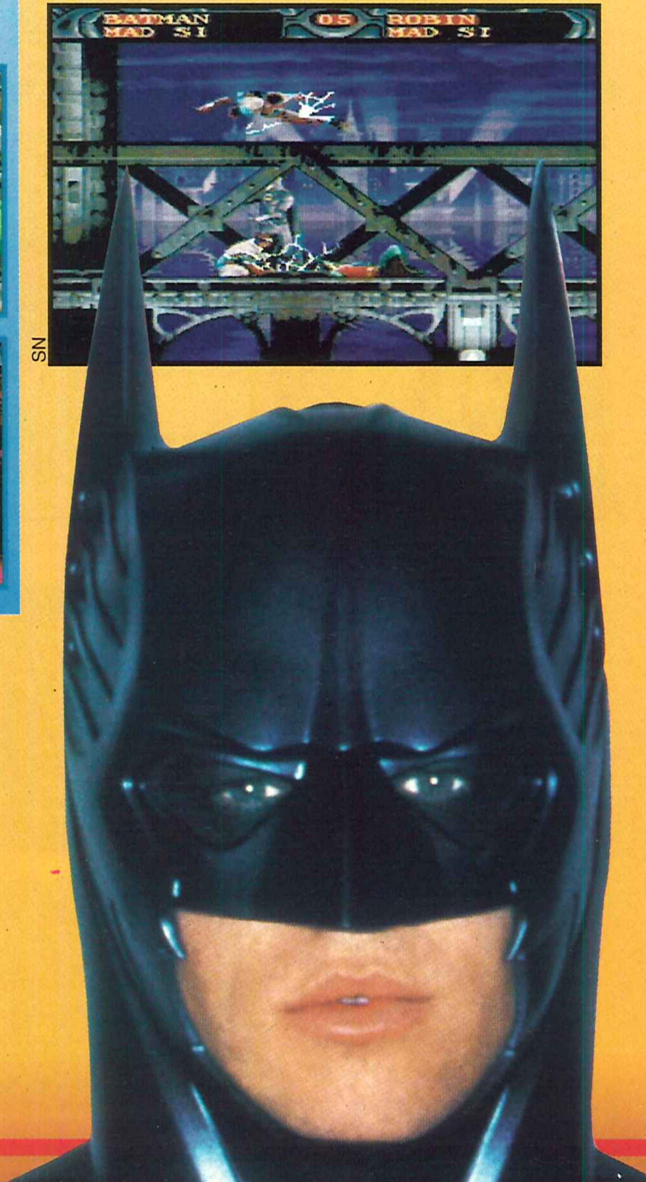
Si Batman y Robin tienen la oportunidad de jugar a dúo (compitiendo o colaborando), sus enemigos no serán menos. Así, Two Faces y The Riddler han unido sus mentes para acabar con nuestros héroes. El enfrentamiento final tendrá lugar en la Isla del Garfio, donde Batman se enfrentará a una pesadilla holográfica para rescatar a la doctora Meridian.







En el banco de Gotham City debéis impedir que Two Faces y The Riddler lleven a cabo el "robo del siglo". Pero antes tenéis que liberar a todos los rehenes que éstos han capturado.

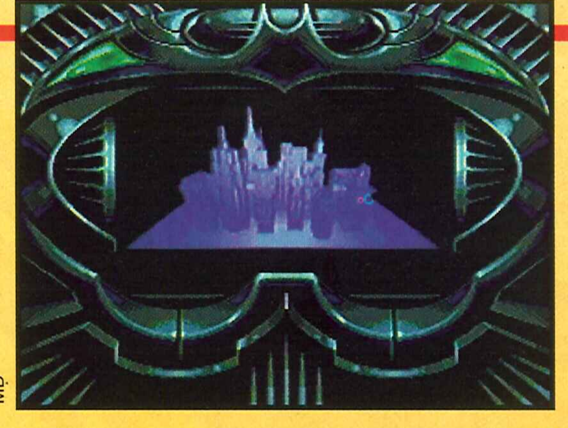


➤ pareja de luchadores con diez movimientos básicos, que pueden actuar de forma individual o bien a dúo, ya sea cooperando o compitiendo. Aparte de gozar de una excelente forma física, Batman y Robin cuentan con tres armas básicas cada uno (batarang, garfio y capa en el caso del Hombre Murciélago, y batarang, bastón desplegable y escudo de fuerza en el caso del Chico Maravillas). A este arsenal hay que sumar dos listas de armas opcionales por cabeza, lo que completa un total de veinte armas disponibles. Eso sí, debéis tener mucho cuidado a la hora de seleccionarlas, porque cada héroe solo puede llevar cinco en su cinturón.

Y ¿para qué sirve todo este armamento? Pues para llegar con éxito desde el Arkham Asylum hasta la Isla del Garfio, donde tendrá lugar el enfrentamiento final con Dos Caras y Enigma antes de rescatar a la doctora Chase Meridian. Y entre medias, un total de 60 niveles que componen las ocho fases de «Batman Forever». Unas fases en las que recaerá en vuestras manos una gran responsabilidad: que Batman, haciendo honor al nombre del cartucho, permanezca vivo para siempre.



Probe y Acclaim han creado sendos beat'em up para Mega Drive y Super Nintendo, en los que Batman comparte el papel estelar con su pupilo Robin.


MD


MD


SN

Si Batman o Robin encuentran las cuatro piezas de uno de los proyectos que The Riddler se ha llevado de la batcueva, ese accesorio se añadirá a la lista de objetos opcionales.

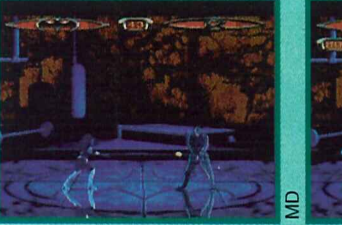
Las ventajas de un buen entrenamiento

El "Modo Training" os lleva a la batcueva para practicar vuestras habilidades. Allí podréis enfrentaros entre vosotros, actuar a dúo contra hologramas o, incluso, elegir a cualquiera de los "malos" para controlarle.


SN


SN


SN


MD


MD


MD


SN


SN

Un murciélago descolorido

De idéntico desarrollo que su gemela de Super Nintendo, la versión de «Batman Forever» para Mega Drive cuenta con los mismos alicientes. Una extensa aventura, unos personajes totalmente digitalizados y la posibilidad de jugar a dúo con el pupilo del Hombre Murciélago, Robin. Sin embargo, este «Batman Forever» no consigue saciar todas las expectativas que habíamos puesto en él. Es cierto que los protagonistas se mueven bien y que tendréis juego para rato (tanto por su extensión como por su dificultad), pero en general el cartucho flojea en su aspecto gráfico, ya que se echa de menos una mayor definición y calidad.

Nikito Nipongo

MEGA DRIVE



BEAT'EM UP
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 7
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 24

Gráficos — 82
En general este aspecto está falto de definición, aunque las digitalizaciones están bien realizadas.

Música — 83
Las melodías poseen la dosis justa de ritmo para ponerle un buen punto musical a la acción.

Sonido FX — 81
Bombas, explosiones, patadas y puñetazos más unas digitalizaciones que carecen de brillantez.

Jugabilidad — 85
Con el manual a mano no tendréis problemas para saber cómo se utilizan las diferentes armas

Adicción — 84
Encontrarse cara a cara con Two Faces y The Riddler bastará para los seguidores de Batman.

Total — 83
Acclaim no ha terminado de encontrar el equilibrio adecuado que debería tener todo un «Batman» en Mega Drive.

Lo Mejor

- Con dos jugadores simultáneos el juego adquiere mucho más interés.
- La extensión de la aventura: con sus sesenta niveles, hay juego para rato.

Lo Peor

- A nivel gráfico, el juego se ha quedado un tanto pobre.





Virtua Fighter



SEGA MD 32X

DEMOSTRACIÓN DE FUERZA





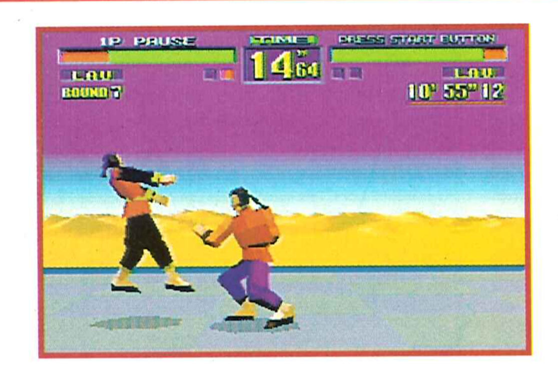


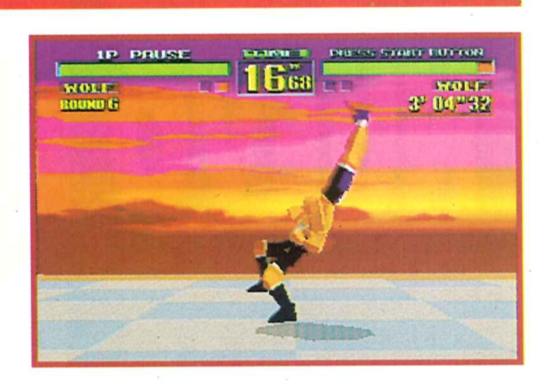
Los tres primeros cartuchos parecieron agotar todas las posibilidades de 32X de un solo plumazo. Tras ellos, una sarta de conversiones mediocres y de programas poco testeados nos pudieron empujar a pensar que la máquina no era más que una Mega Drive mejorada. Y es que, como decimos siempre, de poco sirven los bits de una consola si los juegos no acompañan. Y desde aquel «Doom» o ese «Virtua Racing Deluxe», poco había enseñado 32X. Una máquina que ha necesitado casi un año para poner al alcance de sus usuarios otro juego a la altura de sus posibilidades. Y no un juego cualquiera, sino el ínclito «Virtua Fighter».

La fidelidad de la conversión está condicionada por las cualidades de la consola. De este modo, os encontraréis con que el número de polígonos en pantalla es sensiblemente inferior al de la versión Saturn, lo que hace que vuestros luchadores sean mucho más cuadradotes sin que esto afecte a la velocidad del juego ni a las animaciones de los personajes. De hecho se conservan todos los golpes especiales que, además, se realizan con muchas más facilidad que en la versión Saturn. El resultado es un juego de brillante atractivo y jugabilidad, a pesar de que su aspecto gráfico no sea, a primera vista, tan impactante.

Pero AM2 no se ha conformado con convertir el juego y listo. Ha incluido además nuevas y numerosas opciones (se puede variar el tamaño del ring, la barra de energía o la astucia del rival), así como dos modos de juego aparte del arcade y el versus. Esto ayuda a paliar la escasez de luchadores (ocho, como en el original) consiguiendo una enorme variedad de posibilidades.

Así, este «Virtua Fighter» puede despertar a los usuarios de Mega Drive 32X, al presentar algo verdaderamente especial y que parecía vetado a su hermana mayor. No deberíais dejarlo escapar.





Opciones: pasen y vean



Uno de los aspectos más importantes de este «V.F.» es su gran cantidad de opciones y la novedad de la mayoría. Podéis elegir entre cinco niveles de resistencia para la barra de energía, optar entre uno o cinco asaltos, limitar la duración de los combates, escoger la habilidad del rival entre cuatro niveles y configurar el pad. Sin embargo, las más originales son las que os presentamos ahora.


Normal

DISPLAY: Permite optar entre dos maneras de ver el juego. En el modo "normal" los luchadores se ven más anchos y dan la sensación de mayor tamaño. El "Squezee" alarga las figuras que resultan más pequeñas, pero menos cuadradotas.


Squeeze

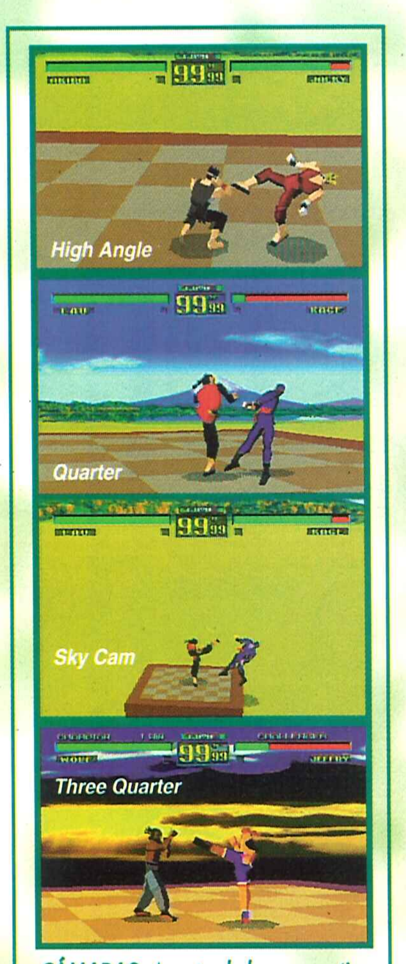


PAD CONTROL: Desde aquí podéis configurar el pad de control. La configuración Normal pone los tres controles básicos en A, B, C. El Arcade los distribuye, y el Beginner permite usar los botones X, Y, Z como golpes especiales. Eso sí, siempre que tengáis un pad de seis botones.



STAGE SIZE: Esta opción supone una original propuesta que os permitirá sacarle más partido al juego. Con ella se varía el tamaño del ring desde algo enorme a un cuadrilátero minúsculo. Así, podéis elegir entre 4, 8, 10, 20 y 24 m.




High Angle

Quarter

Sky Cam

Three Quarter

CÁMARAS: Aparte de la perspectiva normal (la de Saturn y la recreativa), esta versión de «Virtua Fighter» permite jugar utilizando cuatro cámaras más que van desde la vista aérea (Sky Cam) a la trasera (Quarter), pasando por todas las posibles variaciones entre ellas. Lo mejor es que todas son muy jugables.






LO MÁS NUEVO

El equilibrio ideal

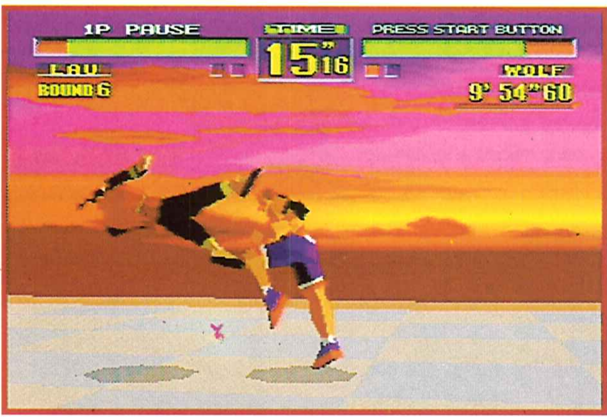
La inferioridad de 32X frente a Saturn es patente, pero AM 2 ha conseguido con este «Virtua Fighter» combinar una elevada jugabilidad con un atractivo entorno gráfico, de tal modo que las diferencias entre ambas versiones se reducen al mínimo. No se puede ocultar que el aspecto visual del juego difiere del de Saturn, pero este sacrificio gráfico ha estado encaminado a conseguir una precisa jugabilidad. Y es que los 32 megas de este cartucho están dedicados casi íntegramente a divertir.

Metidos en harina, deja de importar el número de polígonos o la cara de los luchadores. Lo que importa es la soltura de movimientos, la precisión del pad y la facilidad con que se pueden desarrollar los golpes especiales. Su mayor pega es el sonido, pero cuando te estás divirtiendo, hasta eso pasa desapercibido.

Teniente Ripley







Juega a tu modo

Otra de las novedades de esta versión de «Virtua Fighter» se centra en los distintos modos de juego de los que podéis disfrutar. El tradicional arcade, culminado con la aparición de Dural como enemigo final, y el versus son los principales. Pero además contaréis con un par de agradables sorpresas.

VIRTUA FIGHTER
OFFICIAL RANKING MODE LAU
This is to certify that you have been awarded the rank of
2nd Level
by the official Virtua Fighter Ranking Mode.
STAGE CLEARED 4
PLAY TIME 3' 09" 40
STYLE POINTS 40 pts.
TOTAL POINTS 296 pts.
Try for the next stage!
If opponents get too close, try a throw for surprise.

MODO RANKING: Esta modalidad estaba oculta en Saturn. Consiste en luchar sin pausa hasta derrotar a todos los rivales o caer eliminado.







MODO TORNEO: Pueden participar hasta ocho jugadores, pero si no tenéis tantos amigos a mano, la máquina se encargará de controlar al resto. El sistema es sencillo: se sortean unos emparejamientos y luego se desarrolla el torneo mediante eliminatorias. Y aunque caigáis eliminados a la primera, seguiréis luchando por los puestos de cola.

MD 32X



ARCADE
SEGA
AM2

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 8 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 32

Gráficos — 90
Pese a la disminución en el número de polígonos, los luchadores son veloces y se mueven a la perfección.

Música — 79
La calidad de la música, aún siendo la original, está muy por debajo de lo que podíamos esperar.

Sonido FX — 80
La calidad de las voces contrasta con los demás efectos sonoros, en general flojos y poco contundentes.

Jugabilidad — 94
La realización de los golpes especiales es fácil y los jugadores responden con rapidez al pad.

Adicción — 93
La escasez de luchadores se compensa con una gran variedad de opciones y modos de juego a elegir.

Total — 92
Un clásico de la lucha que destaca por su fácil control, sus numerosas opciones y modos de juego, y la diversión que provoca .

Lo Mejor
- Sus nuevas y variadas opciones.
- La facilidad con la que se realizan los golpes especiales.
- La agilidad general del juego.

Lo Peor
- La música y los efectos sonoros no están a la altura del resto del juego.

CON MEGA CD

AHORRATE MUCHA PASTA

Sabemos que tienes un hambre voraz de Mega CD. Pues ahora te ponemos ante tus ojos una oferta que es un auténtico manjar.

Ahórrate kilos de pasta contante y sonante en su compra y devora sin parar la calidad y precisión de tu Mega CD.

No lo dudes, es tu oportunidad para disfrutar y empacharte de diversión ahorrándote mucha pasta.





LA CONSERVACIÓN DE LA ESPECIE

Primal Rage



Primal Rage» ha decidido explotar las posibilidades de Super Nintendo, poniendo al alcance de sus usuarios un juego de lucha vibrante. Los personajes (siete dinosaurios de pesadilla) y su mecánica de juego (entre innovadora y tradicional) se convierten en sus atractivos más importantes.

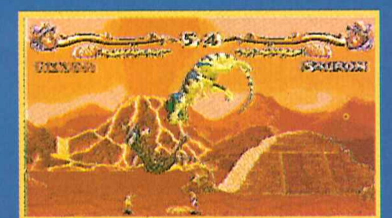
El gran tamaño de los monstruos contrasta con la rapidez de todos sus movimientos. Y es que estas poderosas criaturas ejecutan todo tipo de golpes sangrientos, hilando con soltura cada cuadro de animación. Por su parte, los escenarios están definidos con un asombroso detalle, mostrando en muchos de ellos varios planos de scroll. Incluso los pequeños humanos que pululan por cada región han sido cuidados con esmero, convirtiéndose en un bocado exquisito para los contendientes. En conjunto sólo le falta un poco más de nitidez en las líneas, pero de ningún modo se puede negar el impacto de su apartado gráfico.

Claro, que los gráficos no son la única baza de este cartucho. A la hora de jugar, descubriréis que la ejecución de los golpes especiales difiere substancialmente de lo que habíais probado hasta ahora, haciendo que algunas combinaciones sean realmente difíciles de realizar, mientras otras resultan tan sencillas que asustan. En esta ocasión no existe la opción que se incluía en Mega Drive de configurar dos botones para que cada uno por sí solo sea un golpe especial. Además, en lugar de girar el botón direccional y luego pulsar un botón, en «Primal Rage» se pulsan dos (o más) botones, y sin soltarlos se realiza el giro. Y conste que cada luchador oculta entre sus garras y dientes una buena colección de golpes, magias, y ataques finales, y que la puntuación se elevará en función de las combinaciones de golpes (combos) que se realicen durante el combate.

Así, sin ser del todo original, lo cierto es que este juego incluye importantes innovaciones en un género demasiado explotado. Una buena opción para los que busquen lucha innovadora en los 16 bits.



NINTENDO SUPER NINTENDO



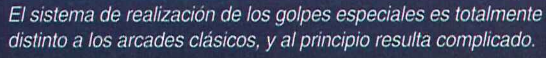


Time Warner ha realizado un juego de lucha diferente a todo lo visto en Super Nintendo, protagonizado por siete mastodónticos luchadores y por un sinfín de golpes especiales.





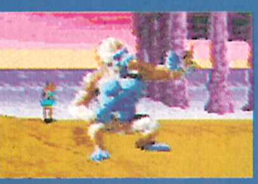



El sistema de realización de los golpes especiales es totalmente distinto a los arcades clásicos, y al principio resulta complicado.



La animación de los monstruos, realizada desde la base de muñecos de látex, es el aspecto más impactante del juego.

Humanos: un placer para el paladar y un aporte de energía

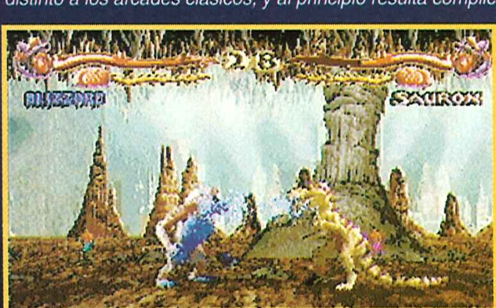








La única posibilidad de recuperar energía es comer humanos. Esta operación requiere un movimiento especial distinto para cada monstruo. El momento más adecuado es cuando el rival queda atontado por los golpes y sus seguidores salen a animarle.







LO MÁS NUEVO





Fatalidad en un golpe

Cada dinosaurio es capaz de realizar dos golpes finales al estilo de los "fatalitys" de «MK». No son muy complicados de realizar, y dan resultados tan impresionates como el de arrancar el cerebro al rival, deshacerle en pedacitos o pegarle un par de bocados.

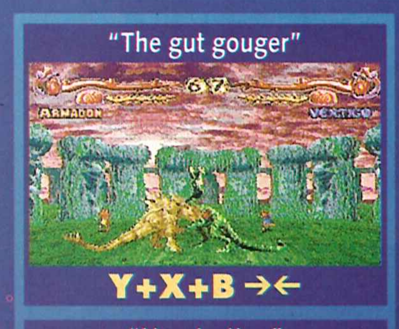






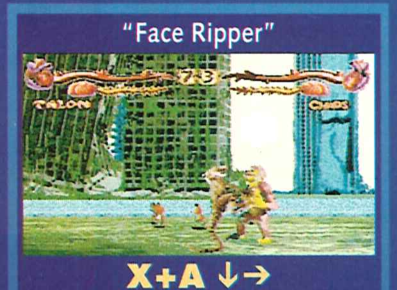


"The gut gouger"



Y+X+B →←

"Face Ripper"



X+A ↓→

"Inferno Flash"



X+B+A ↑

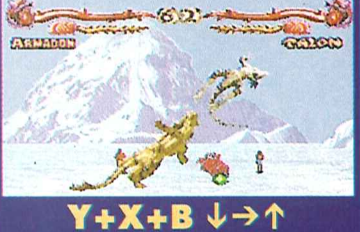
"Fart of Fury"



X+B ↓→↑←

"Hornication"





Y+X+B ↓→↑

"Brain Basher"



X+B ←↖↑↗→

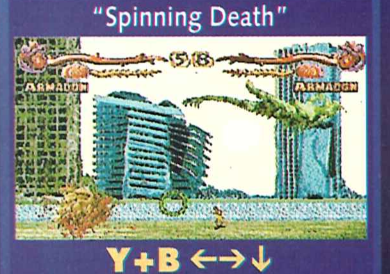
"Torch"

Y+B ↑↑→→

"Grab-n-Throw"

X+A →←

"Spinning Death"



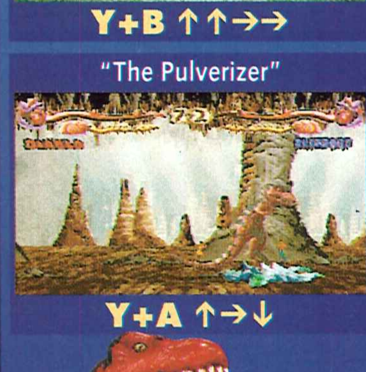
Y+B ←→↓

"Slasher"



Y+B+A ↓→

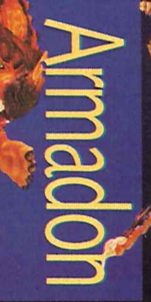
"The Pulverizer"



Y+A ↑→↓

"Flying butt Slam"

X+A ↓→↑↘



Armadon

Talon



Diablo





Chaos





Otra opción para los luchadores natos

Los amantes de los arcades, y en especial de los juegos de lucha, van a poder disfrutar en su casa de casi todas las excelencias que ya pudieron saborear en los salones recreativos. Los atractivos de «Primal Rage» se basan en un concepto distinto de la mecánica de la lucha y en una nueva forma de ejecutar golpes especiales -muchísimos, por cierto-.

Pero ahí no acaba la cosa. En el apartado gráfico gozarán de unas impecables animaciones y de una continuidad de movimientos muy difícil de encontrar en otros juegos semejantes. Esto unido a un más que aceptable sonido, completa un apartado técnico de gran calidad, sólo superado por su altísima jugabilidad. Hay una pega: son sólo siete luchadores, pero hasta este punto es disculpable.

Teniente Ripley

"Punching Bag"
Y+A →↓←↑

"Voodoo Spell"
X+B ←←

"Neck Throw"
X+A →←

"Ice Geyser"
Y+X+A ↓↑

"Come Slither"
Y+B ←←

"Cranium Crusher"
Y+A ↓↑

"Throw"
X+B →↓←↑

"Scorpion Sting"
X+B →→

"Leaping Bone Bash"
X+B ↓↑↓

Blizzard

Vertigo

Sauron

SUPER NINTENDO



ARCADE
TIME WARNER
Bitmasters
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 7 luchadores
Niveles de Dificultad: De 1 a 16
Continuaciones: De 0 a 10
Megas: 24

Gráficos — 92
Con altibajos, la animación de los personajes y el scroll de algunos escenarios son sus puntos más fuertes

Música — 88
Buenas melodías, pegadizas y con ritmo, que además suenan con una calidad bastante alta.

Sonido FX — 88
Una extensa colección de efectos sonoros consigue que los monstruos resulten aún más impresionantes.

Jugabilidad — 92
Los personajes se mueven con soltura, pero sus numerosos golpes no son siempre fáciles de realizar.

Adicción — 89
Siete luchadores parecen pocos, pero la cantidad de golpes que oculta cada uno sabrá atrapar al jugador.

Total — 91
Los amantes de la lucha tienen ante sí un juego muy interesante, que se aparta de lo tradicional en este explotado género.

Lo Mejor
- La animación de los personajes.
- La posibilidad de conectar o desconectar el modo sangriento y los ataques finales.

Lo Peor
- Contar sólo con siete luchadores.
- En algunos escenarios, los personajes no están del todo bien integrados.

LO MÁS NUEVO

UN PASEO POR LA PREHISTORIA



PREHISTORIK MAN

De nuevo el mundo del videojuego va a conduciros a la Prehistoria, y una vez más lo va a hacer con una base cien por cien plataformera. ¿El motivo? Pues nada tan simple, y a la vez tan caótico, como el robo de las provisiones de todo un poblado. Un robo que ha servido como excusa para que Titus desarrolle uno de los juegos de plataformas para los 16 bits de Nintendo más completos y divertidos de los últimos tiempos (con permiso del rey por excelencia, «DKC»).

El protagonista de la aventura es Sam, un desgarbado troglodita que no pasará a los anales de la historia por su galanura, pero que conseguirá ocupar un lugar más que destacado entre los aficionados a las plataformas. Y eso a pesar de que «Prehistorik Man» cuenta con ingredientes más que suficientes para no ser considerado el típico juego de plataformas.

Por supuesto, Sam corre, salta y pega garrotazos. Pero su repertorio de actividades no se limita a avanzar de esta guisa por fases más o menos complicadas. En primer lugar la aventura es muy extensa, y la sucesión de niveles implica que el tema se vaya complicando poco a poco. Además, en la mayoría de ellos la tarea de Sam no se reduce a localizar la salida, sino que para poder avanzar debe completar una serie de misiones. Éstas resultan de lo más variadas y abarcan desde rescatar a algún miembro de su tribu a localizar las páginas de un libro.

El personaje encargado de indicar a Sam su objetivo es el anciano jefe de la tribu, que aparece al inicio de cada nivel para impartir las instrucciones pertinentes. Claro que ésta no va a ser la única ayuda con la que cuenta nuestro protagonista, ya que otros cinco miembros de la tribu colaboran amablemente con sus consejos, armas o inventos de lo más útiles.

Enemigos tampoco van a faltar en esta aventura, en forma de bichos antediluvianos y de miembros de tribus rivales que intentarán haceros fracasar. Y no debéis olvidar el motivo principal de que os hayáis metido de lleno en este "fregado", por lo que tendréis que recoger la mayor cantidad posible de víveres en cada nivel. Seguro que vuestros hambrientos vecinos os lo agradecerán.

Así se defiende Sam



ALARIDO: No es muy "finolis" que digamos, pero sí efectivo. Cuando Sam grita, elimina a todos los adversarios que aparecen en pantalla.



GARROTAZO: El arma típica de Sam se corresponde con la época que le ha tocado vivir: un garrote de madera con el que golpear a todo bicho viviente.



SALTO: El denominador común de los juegos de plataformas son los saltos. Pues bien, si Sam los realiza sobre los enemigos, éstos caerán derrotados.





Los amigos de la tribu de Sam aparecen de vez en cuando para "echarle un cable". Sólo tenéis que seguir al pie de la letra sus indicaciones.



Las situaciones en las que Sam se va a ver envuelto le llevarán incluso a avanzar de liana en liana imitando a Tarzán. Por supuesto, en ellas no faltan los habituales enemigos.



Además de los modos de defenderse que ya os hemos explicado en el cuadro superior, de vez en cuando nuestro protagonista localizará una potente y eficaz granada.







Inventos prehistóricos





El herrero y el inventor de la tribu resultan de gran ayuda, ya que en determinados momentos os ofrecen objetos de su invención para que podáis avanzar por un determinado nivel. De este modo, podréis volar con un ala delta, conducir un monociclo, dar botes con un saltarín o saltar sobre lanzas.





¿Qué tengo que hacer?

No os vayáis a pensar que Sam se limita a pasar por cada fase con el único objetivo de localizar la salida. En la mayoría de las ocasiones debe cumplir un objetivo determinado para poder continuar. Esto os llevará a localizar un número determinado de diamantes que os exige un estricto policía o a localizar tres joyas que forman parte de un ancestral ídolo.





LO MÁS NUEVO

Si conseguís recolectar las letras de la palabra "BONUS" que se hayan dispersas en vuestro camino, automáticamente accederéis a dicho nivel.



Titus da en la diana

Es cierto que «Prehistorik Man» se ha hecho esperar -su proceso de producción ha durado algo así como dos años-, pero el resultado recompensa con creces a todos los aficionados al género. Titus ha logrado con este cartucho de 8 megas un producto muy completo, que retoma los sprites "de siempre" y que tiene su punto fuerte no tanto en unos gráficos ultramodernos como en sus muchísimos y variados niveles, así como en el preciso control del protagonista.

En suma, Sam nos introduce en un juego con mucha miga que divierte y entretiene con creces, demostrando que en el mundo de las plataformas todavía no está dicha la última palabra.

Cruela de Vil



Malos bichos

No faltan los enemigos gigantescos, aunque no por ello de feo aspecto, ante los que deberéis emplear toda vuestra habilidad e ingenio plataformero.





El bazar de las sorpresas

Cuando encuentre el ítem indicador de la tienda, Sam accederá a un bazar en el que puede comprar, pagando con huesos, desde información a continuaciones o iconos para salvar la partida.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
TITUS
Titus

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: Más de 18
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 16
Megas: 8

Gráficos — 90
Titus nos conduce por una Prehistoria llena de fases variadas, que rebosan colorido por todas partes.

Música — 86
Melodías de lo más simpaticonas, en la línea de todo el juego. Son animadas y rebosan ritmo.

Sonido FX — 84
Aunque no presentan grandes alardes, están lo bastante conseguidos como para agradar.

Jugabilidad — 94
Jugar con Sam se convierte en un divertido reto, que cuenta con el aliciente de tener un excelente control.

Adicción — 95
La variedad de las múltiples situaciones consigue que sea muy difícil cansarse de Sam y sus problemas.

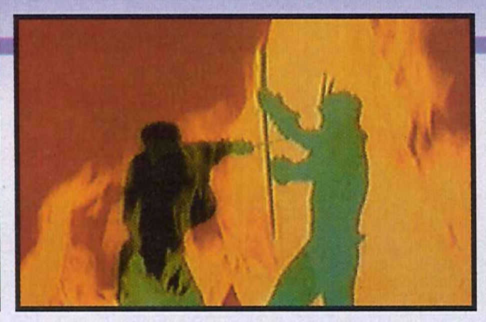
Total — 94
Por poco que os gusten las plataformas, sería imperdonable pasar por alto este juego de Titus para Super Nintendo.

Lo Mejor
- La constante variedad de situaciones.
- Su progresivo nivel de dificultad.
- El sentido del humor que rebosa durante todo el juego.

Lo Peor
- Pocos defectos se le pueden encontrar a este cartucho.


漫
MANGA
VIDEO
画
CAPCOM
A partir del 27 de octubre,
STREET FIGHTER II dejará
de ser sólo un juego.
Reserva ahora
la película del año.
MOVIE
STREET FIGHTER II
la película de animación

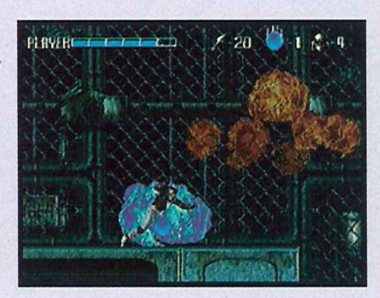
LO MÁS NUEVO


Shinobi

UN NINJA DE ARMAS TOMAR





Este nuevo título que se acaba de poner a la venta para Saturn ha aparecido allá por el lejano Oriente bajo el nombre de «Shin Shinobi Den», mientras que aquí, en la vieja Europa, le podemos reconocer como «The Legend of the New Shinobi». En cualquier caso, se llame como se llame, lo importante es que se trata de la aparición en la nueva consola de Sega de la veterana saga «Shinobi», que en tres ocasiones se ha paseado ya por Mega Drive. Y con bastante éxito, por cierto.

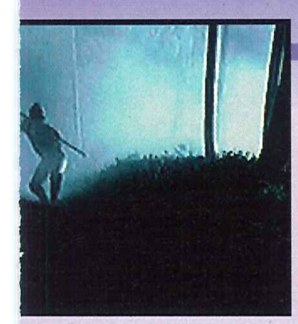
Parece que para el protagonista, cuyo nombre es tan corto como contundente, Sho, no ha pasado el tiempo. Y es que en su "retonno" se presenta más ágil, más rápido, más poderoso y mucho más diestro en el manejo de las armas que le han hecho tan famoso: el sable ninja, los shurikens y ciertas magias con reminiscencias orientales.

El desarrollo y la estructura básica de esta nueva versión, sin embargo, sigue fielmente las líneas maestras que marcaron sus antecesores. Es decir, la tendencia beat'em up, en la que no dejan de sucederse los espadazos, los golpes y los saltos acrobáticos sobre un scroll múltiple, y un argumento clásico en el que el héroe se enfrenta a lo largo de numerosas fases a una nutrida banda mafiosa (con sus jefes incluidos), que ha secuestrado a la muchachita de sus sueños.

Pero claro, al tratarse de una versión para Saturn, diferentes aspectos del juego han visto aplicadas en ellos las nuevas tecnologías, con la loable intención de aumentar esa sensación de realismo que deben transmitir los soportes de nueva generación. De esta forma podréis disfrutar de unos personajes digitalizados, así como de una serie de escenas de vídeo que aparecen en la "intro" y entre cada una de las fases, y que han conseguido realzar considerablemente el nivel gráfico de esta incombustible saga.

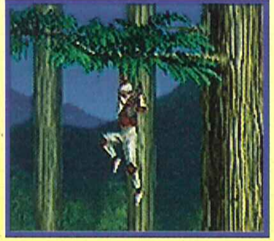




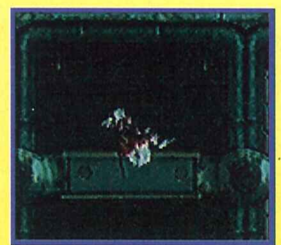


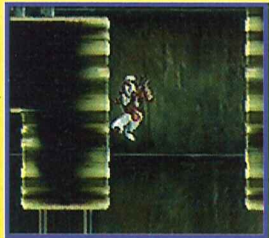


Sho, el ninja-atleta




Sho reaparece en el soporte estrella de Sega más ágil, rápido y contundente que nunca. Se agarrará a las paredes como un gato, se balanceará por las ramas de los árboles como los monos y su espada surcará los aires a la velocidad de un rayo. Sin duda, se encuentra en forma.






Un discreto beat'em up

El ninja protagonista de una de las sagas más prestigiosas con las que cuenta Sega, aparece en Saturn sin exprimir al máximo las posibilidades de esta consola. Presenta unos personajes digitalizados y unas bellas imágenes de vídeo realizadas en cinepak, pero esto es prácticamente lo único de lo que puede presumir.

Los escenarios aportan poco con respecto a los de Mega Drive, el tamaño de los personajes es discreto y, en general, el juego provoca la sensación de tener que estar haciendo siempre lo mismo. Se esperaba más. Y, sin duda, se podía haber conseguido.

El Consolero Enmascarado



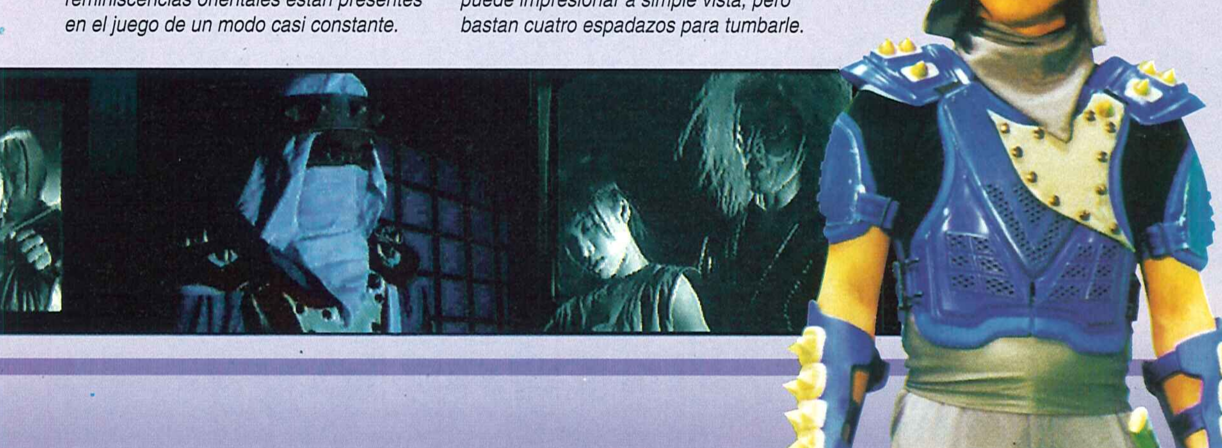
La verdad es que los enemigos finales no muestran un aspecto demasiado intimidatorio, pero a pesar de ello batirles no resultará nada sencillo.



Las magias y hechizos con manifiestas reminiscencias orientales están presentes en el juego de un modo casi constante.



Mucho ruido y pocas nueces. Su aspecto puede impresionar a simple vista, pero bastan cuatro espadazos para tumbarle.



SATURN



BEAT'EM UP
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 5

Gráficos — 79
Personajes digitalizados de tamaño no muy generoso, dentro de unos escenarios bastante discretitos.

Música — 82
Bien acondicionada a la acción, alternando ritmos rápidos con otros más intrigantes y misteriosos.

Sonido FX — 88
Voces, golpes y demás efectos suenan muy bien. En realidad, no cabía esperar menos de un CD.

Jugabilidad — 83
Su alto número de vidas y de continuaciones permite llegar lejos, incluso la primera vez que se juega.

Adicción — 76
No engancha demasiado al tener que realizar siempre las mismas acciones frente a enemigos parecidos.

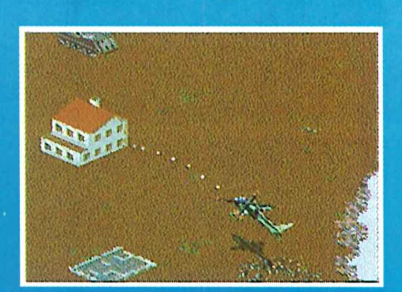
Total — 79
Agradará a los más incondicionales del beat'em up. Un buen juego, en general, pero que ha renunciado al factor sorpresa.

Lo Mejor
- Las imágenes de vídeo que hay entre cada una de las fases y en la intro.
- La agilidad y rapidez de movimientos que muestra Sho.

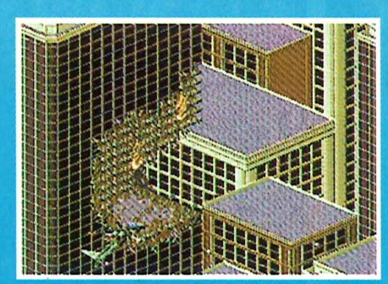
Lo Peor
- Los jefes de final de fase no dan la sensación de ser tales, por su pequeño tamaño y escasa fortaleza.
- Enemigos muy poco variados.



URBAN STRIKE





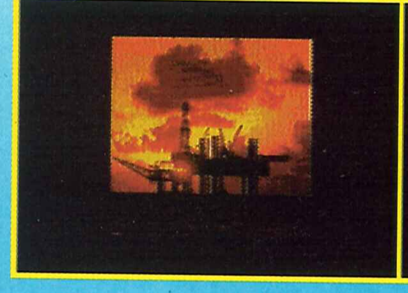
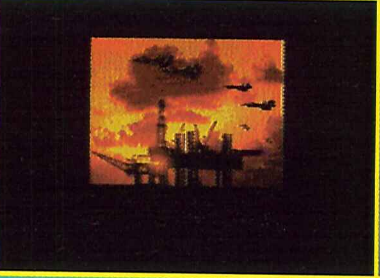




¿ACASO CREÍAIS QUE LA GUERRA EN LA SUPER HABÍA CONCLUIDO?

El pasado verano se inició en Super Nintendo con un lanzamiento largamente esperado: «Jungle Strike». Ahora, tres meses después y para regocijo de todos los seguidores de la saga, el otoño se va a inaugurar en el mismo soporte con todo un «Urban Strike».

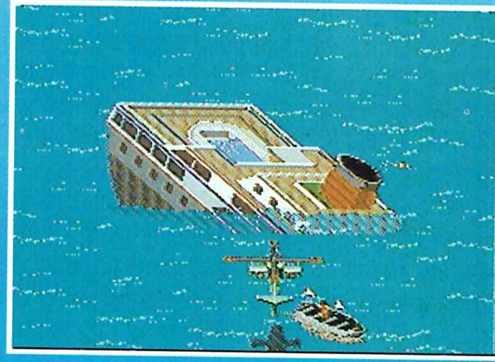
Menudas prisas se han dado en T•HQ para crear y lanzar al mercado, casi de un modo instantáneo, el último título de esta afamada trilogía. Pero, sin lugar a dudas, es preferible que suceda así a que se demore tanto como ocurrió con el anteriormente mencionado «Jungle Strike». Sea como fuere, el caso es que «Urban Strike» ya está entre todos vosotros para involucraros en nuevas batallas a lo largo y ancho de los Estados Unidos, a la busca y captura del maligno personaje de turno que amenaza la seguridad mundial, y que no es otro que un poderoso multimillonario llamado Malone. A los mandos del popular helicóptero Apache y con la ayuda de otros vehículos, vais a recorrer Hawaii, San Francisco, Las Vegas, Nueva York y otras seis fases más, entre las que se incluye una que transcurre por la prisión más mítica y legendaria que nunca ha existido: Alcatraz. Precisamente en esta fase se introduce una de las novedades más espectaculares del juego, ya que en ella debéis abandonar el helicóptero para realizar a pie, y a pecho descubierto, las diferentes misiones que se os asignen. En total son tres las fases que debéis recorrer a pie, y en todas ellas los objetivos a ►

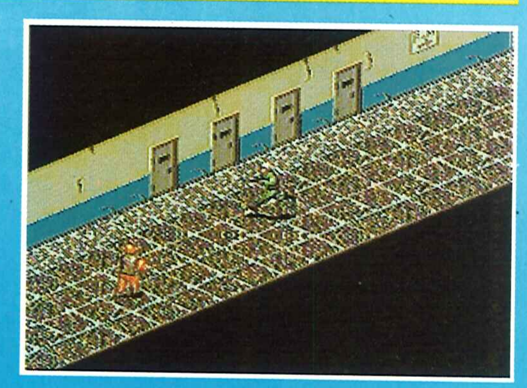




Éste es uno de los grandes inconvenientes de la saga Strike: si falláis en una misión debéis regresar de nuevo a la base y realizarlas todas otra vez desde el inicio.

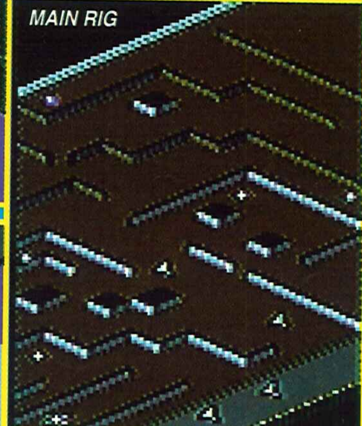


«Urban Strike» plantea situaciones tan agobiantes como ésta, en la que en un plazo de tres minutos habéis de rescatar a los pasajeros del transatlántico que se hunde.

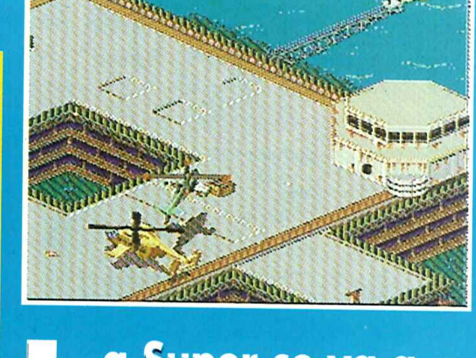




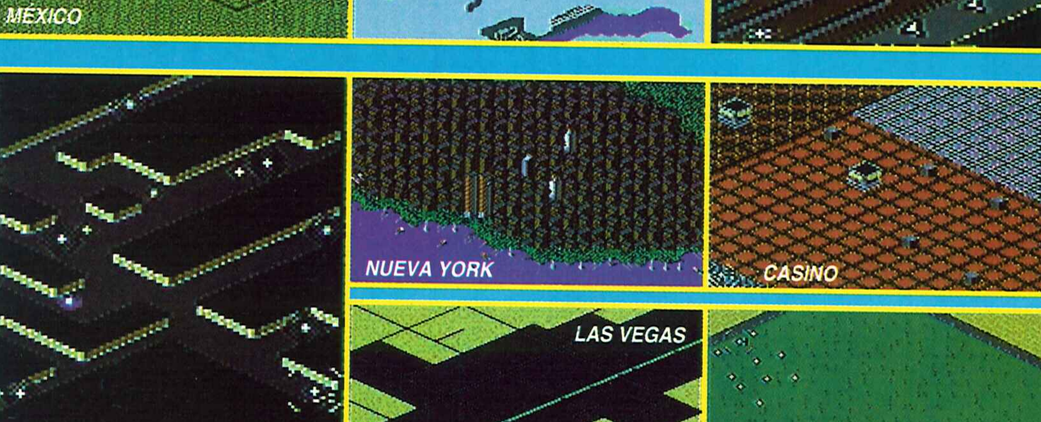




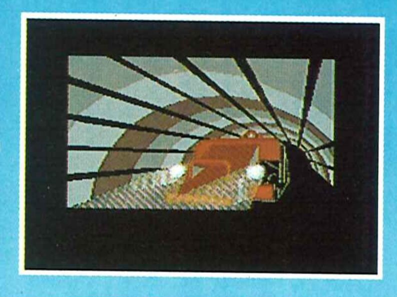


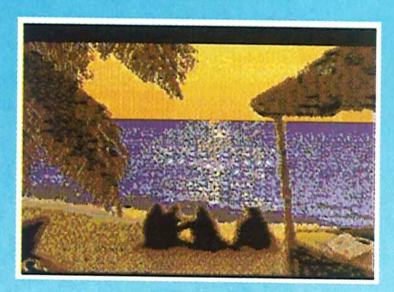


La Super se va a transformar por tercera vez en un campo de batalla con este «Urban Strike».







LO MÁS NUEVO

Satisfactoria culminación de la saga

La ventaja que ofrecen todas las sagas de juegos es que en ellas se puede apreciar si el último título aparecido muestra una evolución respecto a los anteriores, o si por el contrario se ha quedado estancado. Afortunadamente, «Urban Strike» es de los primeros.

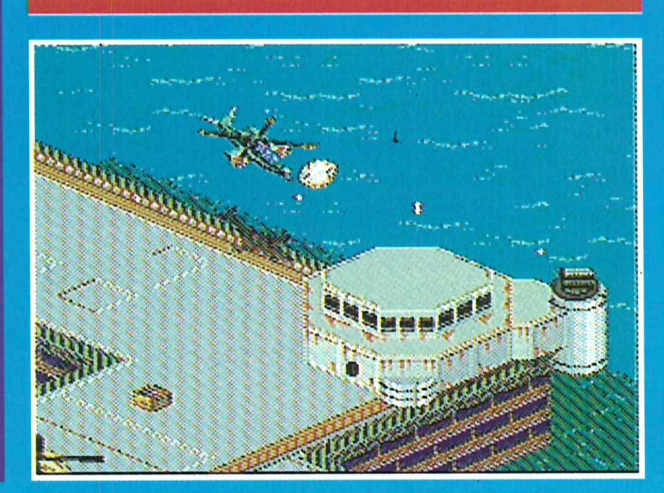
A poco de comenzar a jugar, uno ya se puede dar cuenta de que esta última entrega, aún manteniendo el estilo y la línea de juego característica de los anteriores Strikes, mejora y supera claramente a sus antecesores. La inclusión de nuevas misiones que realizar fuera de los vehículos -es decir, a pie-, la presencia de escenarios mucho más precisos y detallados, y el mantenimiento de toda la acción, estrategia y ambiente bélico que ya ofrecieron anteriores entregas, hacen que «Urban Strike» se convierta en el mejor de toda la saga.

The Edge

La mejor información a vuestro servicio

Como viene siendo habitual en esta prestigiosa trilogía, podéis serviros de tres pantallas para obtener la más completa información acerca de la localización de los distintos objetivos, de las provisiones, de las características principales de vuestros enemigos y, por supuesto, del estado en el que se encuentra el helicóptero que pilotáis.

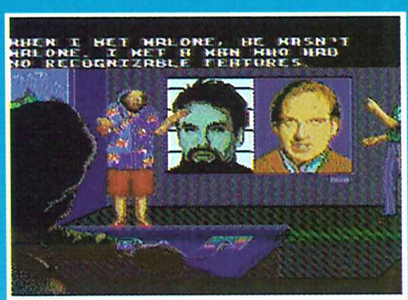




➤ completar son menos complicados, ya que lógicamente resultáis bastante más vulnerables a los disparos enemigos y el riesgo de que caigáis abatidos aumenta de un modo notable.

Por lo demás, el juego mantiene la misma línea de desarrollo, acción y estrategia que ya mostraron «Jungle» y «Desert Strike». Tendréis a vuestra disposición los mismos cuadros informativos, idéntica perspectiva, la faena que supone el tener que volver a realizar todas las misiones de nuevo si fracasáis en alguna, la modalidad de passwords... en fin, que en todos los sentidos es muy similar a las anteriores entregas.

Por último, hay que hacer una inevitable mención a los gráficos y escenarios en los que tienen lugar las batallas, ya que se presentan más detallados y espectaculares que en ninguna de las dos versiones anteriores. Sin duda, esto es algo que ayuda a incrementar aún más la calidad del cartucho, así como su realismo y vistosidad.





SUPER NINTENDO



ACCIÓN/ESTRATEGIA
T•HQ
Black Pearl Software

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — **90**
Los escenarios están más detallados que en ninguna otra entrega aparecida hasta ahora para la Super.

Música — **85**
Sólo se deja escuchar en las introducciones a las distintas misiones. Es de un estilo claramente militar.

Sonido FX — **90**
El sonido del helicóptero, los disparos y las explosiones crean un intenso ambiente bélico.

Jugabilidad — **87**
Dominar el helicóptero es sencillo, pero cumplir buena parte de las misiones encomendadas...

Adicción — **90**
Al conectar «Urban Strike» a vuestra consola, los minutos, las horas, los días, se os pasarán "volando".

Total — **91**
El mejor Strike que ha aparecido en Nintendo. Con gráficos detallados, misiones a pie y más entretenido que nunca.

Lo Mejor

- Las nuevas misiones que se deben llevar a cabo fuera del helicóptero.
- Los gráficos han experimentado una notable mejora.

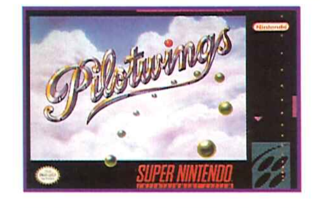
Lo Peor

- Se mantienen algunas deficiencias de anteriores entregas, como las ralentizaciones y las explosiones, que continúan siendo un tanto cutres.

LOS MEJORES JUEGOS AHORA A UN...

PRECIO ESPECIAL

3.995 Pts.









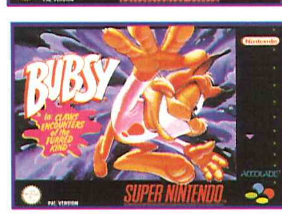







En los Centro Mail encontrarás este producto y muchos más al mejor precio. ¡Ven a comprobarlo!

Centros Mail en España








ALICANTE · ALMERIA · BADALONA · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS · GRANADA · LA CORUÑA · LAS PALMAS · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcalá MADRID · Alcobendas MADRID · Coslada MADRID · Móstoles MADRID · Torrejón MADRID · MURCIA · PALMA DE MALLORCA · PAMPLONA · SALAMANCA · SEVILLA · Sta Cruz de TENERIFE · Sta Cruz de TENERIFE · VALENCIA · VALLADOLID · VIGO · ZARAGOZA · ZARAGOZA




Si no tienes un Centro Mail próximo, Llámanos



3.995 Pts.




902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20 H.
SABADOS DE 10.30 A 14 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO



- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA



...o utiliza el cupón de pedido

PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19 RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAARREMBOLSO 500	GASTOS ENVIO
☐ ENVIO POR CORREO CONTRAARREMBOLSO 300	TOTAL

LO MÁS NUEVO

EL AMIGO DE SPIROU SE INDEPENDIZA

marsupilami

Un elefante en apuros es todo lo que Sega ha necesitado para crear el punto de arranque de este «Marsupilami» para su 16 bits. El título de este cartucho procede del nombre de una criatura un poco rarita. Sus señas de identidad son una piel amarilla salpicada de motas negras, un aspecto descuidado que en absoluto refleja la inteligencia que posee, y una larguísima cola capaz de realizar las más diversas acciones. Pues bien, después de dejaros esta pequeña tarjeta de presentación, vamos a pasar a explicaros de qué va el juego.

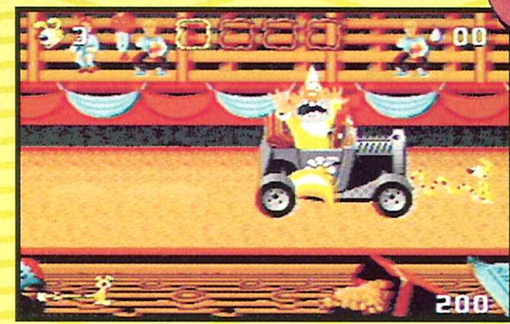
Resulta que el elefante en apuros es un viejo conocido de nuestro protagonista, que ha sido capturado por los empleados de un circo con el objeto de que pase a formar parte de su espectáculo. Por fortuna su buen amigo Marsupilami le ha rescatado, y a partir de ese momento va a comenzar la aventura para vosotros, ya que tendréis que conducir al paquidermo hasta la selva.

Para ello contáis con la habilidad del Marsupilami, o mejor dicho de su cola, ya que en cada nivel vais a encontraros diversos items (generalmente son cuatro, aunque puede haber menos) que otorgan diversas utilidades a la peculiar extremidad del protagonista. El quid de la cuestión está en que debéis combinar estas habilidades para conseguir que vuestro amigo alcance el final de cada nivel antes de que el tiempo llegue a su fin, o de lo contrario habréis fracasado en vuestra tarea.

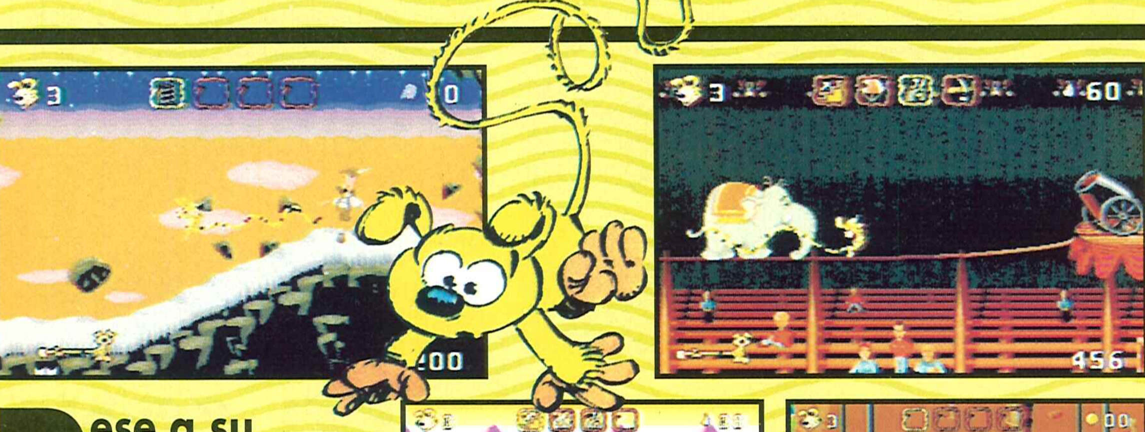
Os esperan ocho fases hasta que consigáis completar el juego, cada una de las cuales está compuesta de tres niveles en los que priman las pruebas de inteligencia. Pero para que veáis que no todo va a ser cuestión de pensar, al final de cada fase os tendréis que enfrentar a un peligroso enemigo valiéndoos de vuestra mejor arma, la cola.

SEGA MEGA DRIVE









Pese a su apariencia, Marsupilami protagoniza un juego al estilo «Lemmings» en el que se pone a prueba vuestra materia gris.

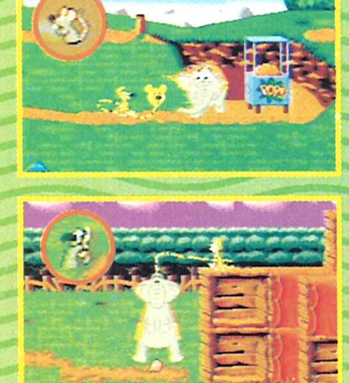






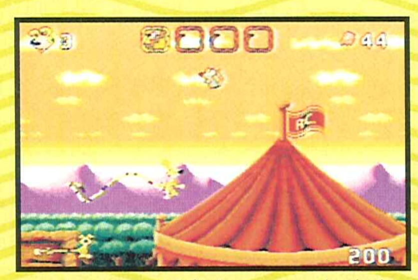


Un elefante se balanceaba...

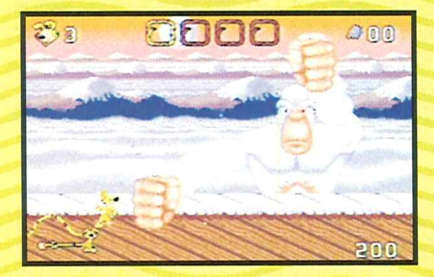


...sin saber cómo podía superar el obstáculo de turno. Pero aquí estáis vosotros para ayudarle. Son muchos los items que tenéis a vuestra disposición, aunque en cada nivel sólo hay disponibles un máximo de cuatro. Éstos transforman la cola de Marsupilami en escaleras, aspiradoras, ratones o plataformas. Sólo tenéis que descubrir cuál emplear.





Lo primero que debéis hacer en cada nivel es explorarlo a fondo y localizar los items.



Ideal para "darle al coco"

Aunque «Marsupilami» aparece en Mega Drive con un leve aire plataformero -que se deja sentir en los enemigos que pueblan cada nivel y en el inevitable jefe final de este tipo de juegos-, este juego está concebido para que penséis. El cartucho sigue, a grandes trazos, la estela marcada por los «Lemmings», así que os podéis imaginar que lo que requiere es inteligencia y astucia.

La pega que se le puede encontrar es que, una vez que se ha descubierto como salvar cada obstáculo, el juego pierde su aliciente y no invita a una segunda partida. Ahora bien, hasta que esto ocurra, habréis pasado unas cuantas horas de lo más entretenidas.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



INTELIGENCIA SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 84
La cola del Marsupilami está excepcionalmente animada. El resto, correcto pero sin excesos.

Música — 80
Melodías muy curiosotas que no dejan de ser un grato acompañamiento para cada situación.

Sonido FX — 79
No son demasiado abundantes, pero el juego tampoco requiere mucho más de lo que se escucha.

Jugabilidad — 86
El protagonista se deja manejar con soltura y fluidez, y emplear los items no resulta complicado.

Adicción — 83
El desconcierto inicial se acaba convirtiendo en una pequeña rutinilla no muy difícil de descubrir.

Total — 82
Marsupilami ha cambiado a su compañero de toda la vida, Spirou, por un inocente elefante para retaros a pensar.

Lo Mejor

- Las animaciones del protagonista destacan por encima de todo.
- Los enemigos finales sirven para romper la línea de desarrollo del juego.

Lo Peor

- Por el tipo de juego que es, una vez resueltas todas las pruebas no hay grandes alicientes para jugar una segunda partida.







THE MASK

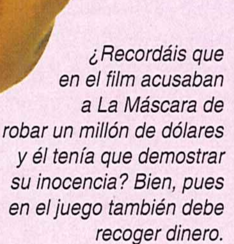
UN TIPO CON MUCHA CARA

De las páginas de Dark Horse Comics pasó al cine, y ahora, inevitablemente, salta de la pantalla grande a Super Nintendo. Se ha hecho esperar, pero estaba cantado que Stanley Ipkiss protagonizaría su juego en vista del éxito alcanzado por la película «La Máscara». Así, al fin tenéis la oportunidad de poneros la milenaria máscara tras la que se ocultaba el actor Jim Carrey, para convertiros en un estrafalario superhéroe de cara verde y traje amarillo chillón.

Vuestro radio de acción se sitúa en Edge City, que ha sido dividida para la ocasión en siete fases. Y vuestro objetivo consiste en recuperar el dinero que ha sido robado del banco de la ciudad y en desenmascarar al verdadero culpable, el peligroso gángster Dorian Tyrel.

Pero no será vuestro extraño aspecto el que os permita avanzar, sino el uso de vuestras habilidades. Y es que como todo superhéroe de renombre, La Máscara puede realizar acciones inusuales. Lo suyo es sorprender al enemigo con técnicas de los dibujos animados: sacarse docenas de pistolas o una gigantesca bocina del bolsillo, utilizar un enorme martillo, convertirse en un torbellino humano o pegar unos saltos de órdago. Eso sí, sólo podréis ejecutar estas acciones especiales cuando tengáis suficiente energía en vuestro marcador. En caso contrario siempre podréis defenderos a base de puñetazos, que aunque no sea tan espectacular, resulta bastante efectivo.

NINTENDO SUPER NINTENDO

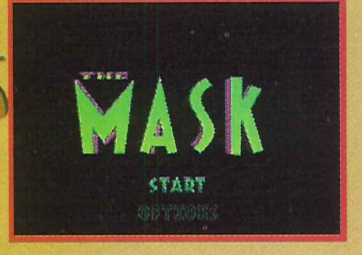


¿Recordáis que en el film acusaban a La Máscara de robar un millón de dólares y él tenía que demostrar su inocencia? Bien, pues en el juego también debe recoger dinero.



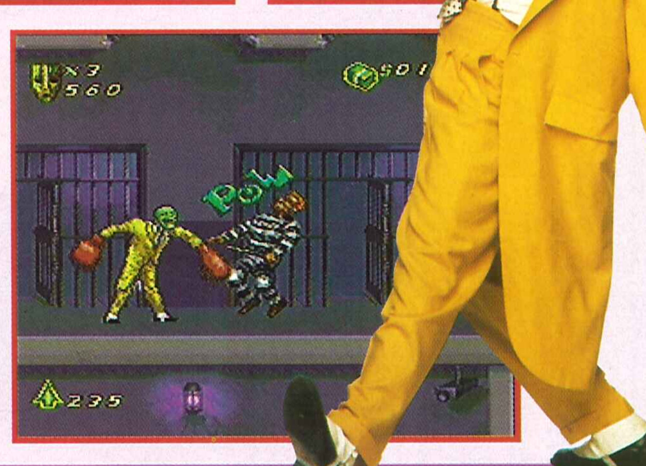






PLATAFORMAS
T•HQ
Black Pearl Soft.
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: N/D
Continuaciones: N/D
Megas: 16







Ni para un superhéroe, por muy verde que sea, le es fácil realizar con éxito la misión encomendada.

Tu cara me suena, tío

***E**ste título llega a nuestro país con demasiado retraso con respecto a la película, y a pesar de intentar aprovechar el tirón de la misma, no deja de ser un juego más de plataformas. Indudablemente, la gran baza de «The Mask» reside en su protagonista, la estrella absoluta del juego y en el que, vistos los resultados, parece que Black Pearl Software ha volcado todos sus esfuerzos.*

Protagonista aparte, el juego se convierte en una aventura plataformera del montón, que no aporta nada nuevo al género. Únicamente puede ser destacable por la asombrosa versatilidad del personaje que da nombre a la aventura.

Cruela de Vil







Lo más sorprendente de «The Mask» es la versatilidad de la que hace gala el protagonista. La famosa máscara le permite realizar las acciones que aquí os mostramos y alguna más que os harán recordar, inevitablemente, a la película.

Gráficos — 81
Presenta unos sprites grandes y simples, al igual que los escenarios. Sólo destaca el protagonista.

Música — 83
La banda sonora toma prestadas varias melodías de la peli, y las combina con otras marchosillas.

Sonido FX — 77
Cada artilugio que Ipkiss se saca de la manga va acompañado por su correspondiente efecto.

Jugabilidad — 82
Un control correcto, sin complicaciones aparentes, pero demasiado monótono a la hora de jugar.

Adicción — 78
Únicamente los incondicionales de Jim Carrey o de la película le sacarán el jugo.

Total — 79
Parece que T•HQ y Black Pearl Software se han centrado en el protagonista, olvidándose de todos los demás aspectos.

Lo Mejor
• Todas las acciones que es capaz de realizar este atípico superhéroe de cara verde.

Lo Peor
• El juego en sí es bastante simple, en extensión y concepción, para los tiempos que corren.

LO MÁS NUEVO





Explosiones, saltos, plataformas y polígonos son los principales protagonistas de un juego sumamente atractivo en su aspecto gráfico.



JumpingFlash

PLATAFORMAS EN PRIMERA PERSONA

Continuando con la primera remesa de títulos para PlayStation nos llega este «Jumping Flash», un peculiar juego que también fue de los primeros en acompañar el lanzamiento de la máquina de Sony en Japón. Su desarrollo arranca mediante una "intro" de matices galácticos, que os pone en situación ante lo que vais a encontraros instantes después: un plataformas espacial que va a exigir de vosotros muy buena puntería y habilidad suprema en el salto.

Su protagonista, una nave-robot de aspecto y hábitos casi surrealistas, debe recorrer una serie de poligonales mundos flotantes, compuesto cada uno de ellos por dos niveles y un enemigo final que dará paso al siguiente planeta. Para poder acceder a cada nuevo nivel no basta, sin embargo, con eliminar a estos temibles enemigos (y a muchos otros que, por supuesto, van apareciendo a lo largo del recorrido), sino que además, nuestro colega ha de saltar de plataforma en plataforma con la intención de recoger un determinado número de zanahorias (sí, sí, zanahorias... ya os habíamos dicho que este tipo era un poco rarito).

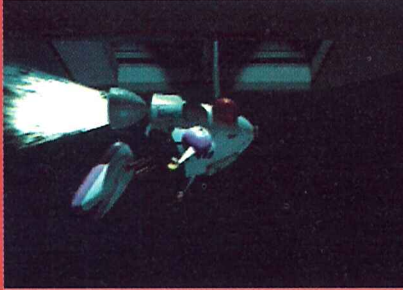
Hasta aquí todo parece indicar que estamos ante un juego de plataformas normal y corriente, pero nada más lejos de la realidad. «Jumping Flash» posee un detalle que le convierte en un juego muy especial, y es que debéis controlar al protagonista mediante una perspectiva en primera persona (es decir, que el personaje no aparece en la pantalla, sino que en ésta se muestra lo que él vería), y el sistema de disparo se realiza empleando una mirilla fija en el centro de la imagen.

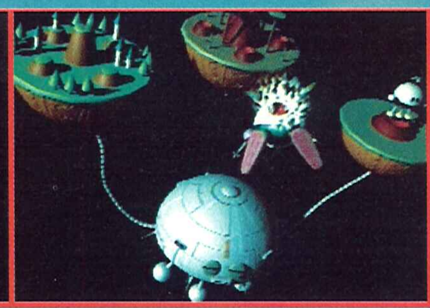
«Jumping Flash», por tanto, se convierte en una más que original mezcla de géneros, que pasa por las plataformas y por el arcade de disparos tipo «Doom», pero que no tiene prácticamente nada que ver con ninguno de los dos. ¿Os ha quedado claro? Pues eso.









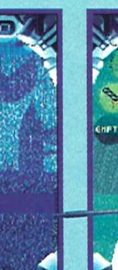




En «Jumping Flash!» veréis el desarrollo de la acción como si estuvierais en el interior de la nave-robot protagonista.



Estos pasillos, estos muros... ¿no os recuerdan a otro juego? Pero, ¿qué hace esa zanahoria gigante ahí en medio?









Sorpresas limitadas

Una buena "intro" con imágenes renderizadas y unos bonitos gráficos poligonales, no es todo lo que esperamos de una consola como PlayStation. Es cierto que al principio el juego consigue sorprender por su original concepción, su curioso diseño y su particularísimo concepto para mezclar géneros, pero también es verdad que, una vez saboreado este buen comienzo y disfrutado con los primeros niveles del juego, éste cae en una rutina de desarrollo que termina metiéndonos en un monótono devenir por plataformas más o menos difíciles de alcanzar. «Jumping Flash», en fin, englobará ese elenco de juegos muy atractivos visualmente, pero escasos de diversión.

Cruela de Vil

Armas especiales





Además de disparar y saltar, el robot protagonista puede utilizar armas especiales, llegando a acumular hasta tres. El problema es que al comenzar la partida sólo cuenta con una bomba. Pero tranquilos, estos valiosos items están en el interior de los enemigos o diseminados por el nivel.



En «Jumping Flash!» no faltarán las consabidas fases de bonus. El acceso suele ser difícil de alcanzar, y una vez en ellas, deberéis explotar todos los globos que encontréis.

PLAYSTATION



PLATAFORMAS/ ACCIÓN
SONY
Sony Computer
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Salva

Gráficos — 84
Vistosos, con polígonos muy aparentes y una buena gama de efectos visuales (zooms, giros...).

Música — 83
Todas las melodías son muy alegres y animan sobremanera el recorrido entero.

Sonido FX — 82
Contundentes, eficaces y precisos efectos, con unas digitalizaciones claras y bien realizadas.

Jugabilidad — 79
Saltar en primera persona desconcierta al principio, pero después se deja manejar bastante bien.

Adicción — 70
Pasada la sorpresa inicial, resulta un juego rutinario y monótono que no acaba de enganchar a fondo.

Total — 75
Original concepción, muy buen nivel técnico y un aspecto sugerente. Pero el desarrollo, a la larga, se va haciendo monótono.

Lo Mejor
- **La idea es sorprendente, innovadora y bastante original.**
- **El notable aspecto gráfico del juego.**

Lo Peor
- **Una vez cogida la rutina y con la posibilidad de salvar partidas, no os durará mucho.**



DIGITAL PINBALL

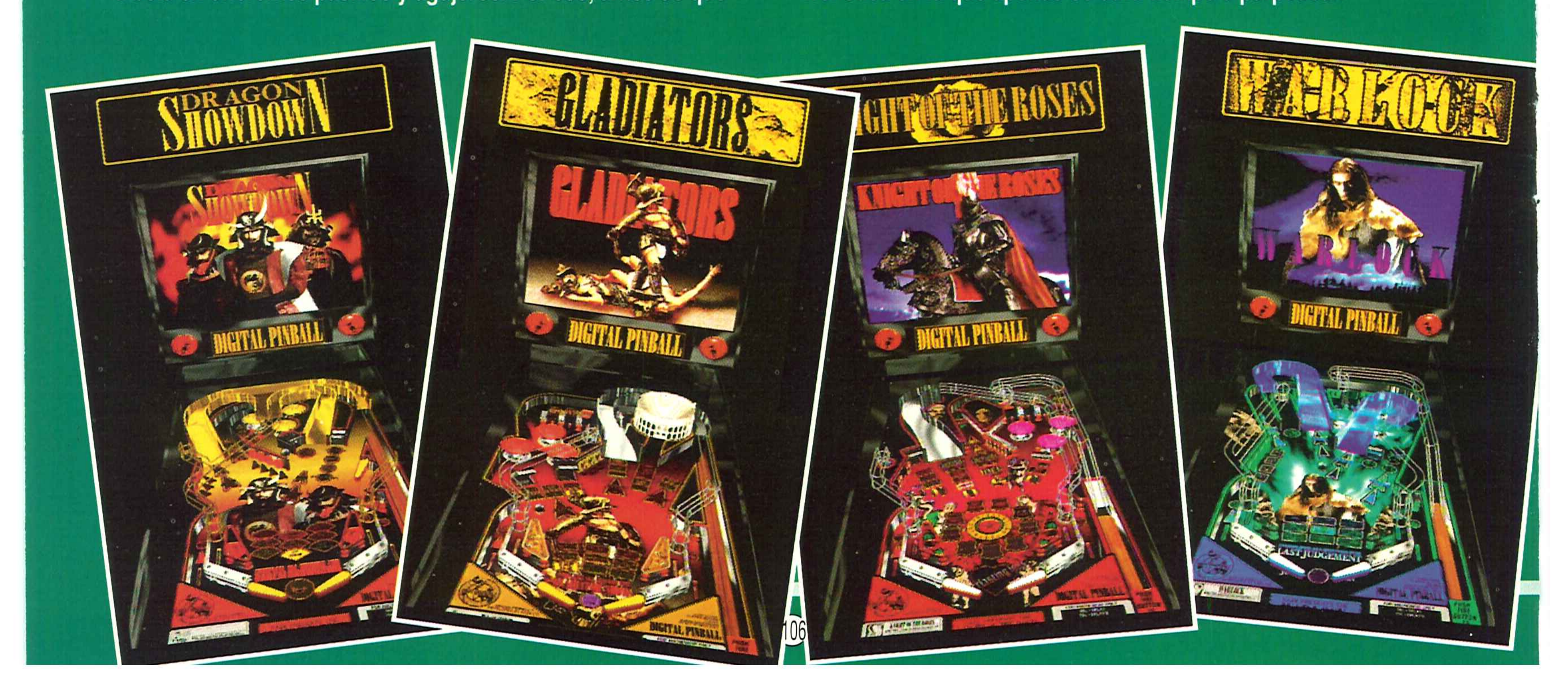
SEGA SATURN

SATURN REAVIVA EL VICIO POR LOS PETACOS

No se puede decir que últimamente hayan aparecido muchos pinballs con los que poder disfrutar en los diferentes soportes domésticos. Tal vez sea ésta la razón principal que haya animado a Kaze a probar suerte con este género ni más ni menos que en la consola estrella de Sega.

Lo que «Digital Pinball» os ofrece son cuatro mesas digitalizadas de un aspecto realmente asombroso, a las que se le han asignado nombres eminentemente guerreros y heróicos, tales como "Gladiators", "Knight of the Roses", "Dragon Showdown" y "Warlock". En ellas se invita al jugador a tomar parte en una serie de conflictos bélicos medievales, cuyo resultado podéis modificar conforme suméis más o menos puntos, o según vayáis cumpliendo diversos objetivos sobre la mesa, tales como tumbar determinadas dianas o introducir la bola en diferentes pasillos y agujeros. Por eso, antes de que empecéis a jugar y a darle como locos a los petacos, sería muy conveniente que le echárais un vistazo al manual de instrucciones que aparece en el menú. De este modo podréis conocer a fondo cada una de las mesas, y saber en todo momento hacia dónde debéis lanzar la bola para obtener la mejor puntuación y sacar el mayor partido posible a cada una de las situaciones.

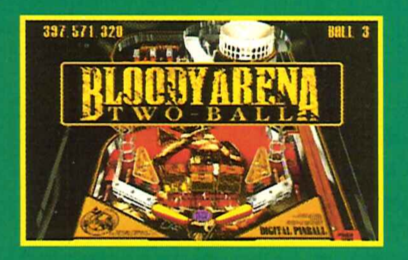
Las bolas extras, el pertinente "tilt" cuando se mueve demasiado la mesa, la posibilidad de hacer una puntuación récord, y, en definitiva, todas las circunstancias que concurren habitualmente en cualquier pinball de los salones recreativos, están presentes en este «Digital Pinball». Además, por si hay algún seguidor de este tipo de juegos que considere que una sola bola es insuficiente para demostrar toda su habilidad con los petacos, debéis saber que todas las mesas poseen un modo de juego en el que se puede jugar con múltiples bolas simultáneamente. Una modalidad casi frenética en la que apenas os dará tiempo a parpadear.













Reglas básicas para jugar

«Digital Pinball» incorpora en su menú un librillo de instrucciones gracias al cual podréis conocer a fondo cada una de las mesas. En dicho manual aparecen las normas básicas de todas ellas y se os detallan los diferentes puntos que pueden resultar más rentables para aumentar nuestra puntuación.

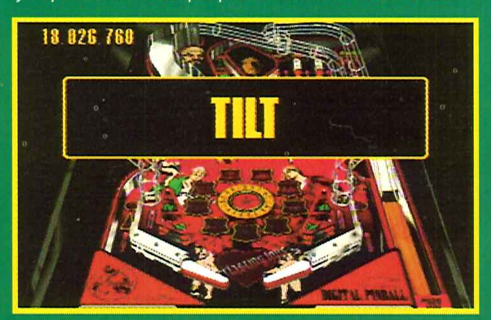


Sabor agridulce

Resulta un tanto sorprendente que una consola que aún está dando sus primeros pasos cuente ya entre sus filas con un pinball, pues éste es un género que no se prodiga demasiado en el resto de soportes. Ello nos hizo pensar que se trataría de un pinball impactante, ya que la potencia de la consola así lo permite y casi lo exige. Sin embargo, nos hemos encontrado con un juego algo incompleto, pues, a pesar de que su jugabilidad está fuera de toda duda, está compuesto tan sólo por cuatro mesas, que se hacen un tanto escasas. Todas ellas, sin embargo, presentan un magnífico aspecto visual y su grado de jugabilidad es muy elevado, lo que mantiene vivo el interés del juego. Pero si éstas hubieran sido más numerosas o se hubiera ofrecido, por ejemplo, un scroll que proporcionara alguna que otra sorpresa, nos habríamos encontrado ante uno de los grandes para Saturn.

The Edge

A pesar de que el scroll brilla por su ausencia, viendo estas imágenes nadie puede dudar de la gran calidad y espectacularidad que presentan todas las mesas.



Éste es uno de los riesgos que se corre al mover en exceso las mesas. Como sucede en las máquinas de los salones recreativos, la Falta está a la orden del día.

SATURN



PINBALL
SEGA
Kaze

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3 bolas
Nº de fases: 4 mesas
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0

Gráficos — 82
Cuatro mesas digitalizadas con un excelente brillo pero de unas dimensiones algo reducidas.

Música — 84
Un ritmo frenético, con sonidos de guitarras eléctricas a todo trapo, que no cesa en ningún instante.

Sonido FX — 82
Los propios de cualquier pinball: dianas que se vienen abajo, rebotes de la bola en paredes, pasillos...

Jugabilidad — 90
Este tipo de juegos no suele presentar ningún problema en este aspecto. Es realmente fácil jugarlo.

Adicción — 82
La propia de los pinball. Es decir, muy alta.. Pero se echan en falta elementos sorpresa o más mesas.

Total — 84
Los incondicionales de los pinball lo disfrutarán a tope. El resto estará siempre dispuesto a jugarse unas cuantas partiditas.

Lo Mejor
- El realismo con el que las bolas se desplazan sobre la mesa.
- La posibilidad de jugar con múltiples bolas al mismo tiempo.

Lo Peor
- Que las mesas son muy pequeñas y carentes de scroll.
- Los mensajes ralentizan el juego y hasta dificultan la visión de las bolas.

LO MÁS NUEVO

UN GATO CON MUCHO CUENTO

GARFIELD

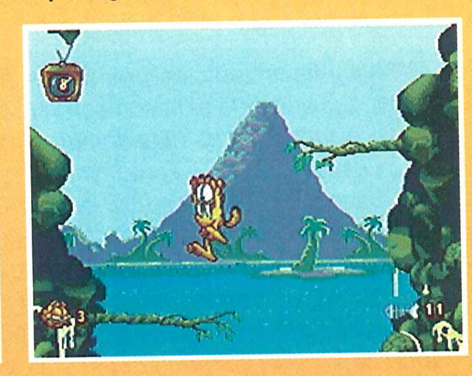
CAUGHT IN THE ACT

La historia del mundo y la evolución que ha llevado el hombre a lo largo de los siglos vividos, interpretados desde el punto de vista de un travieso gato. Posiblemente ésta sea la frase que mejor puede definir la línea argumental y el desarrollo de este plataformero juego de 24 megas, que ha realizado Sega para su consola de 16 bits. El felino protagonista que da nombre al juego, y que se convierte en la indiscutible estrella del mismo, es Garfield, un gato espabilado como ningún otro y con mucha mala uva, especializado en devorar pizzas y hamburguesas y en fastidiar lo máximo posible a Oddie, un simpático perrito que soporta con infinita paciencia sus pesadas bromas.

Lógicamente, la aventura da comienzo en plena Prehistoria, y va avanzando fase a fase para mostrar distintas épocas que ha vivido o que vivirá en un futuro el hombre. Egipto, el Polo Sur o el mismísimo planeta Marte son tan solo algunos de los escenarios por los que discurren las peripecias de Garfield, cuyo único objetivo consiste en alcanzar la salida que le permita trasladarse a otra fase diferente. Eso sí, para llegar hasta ella sano y salvo debe examinar con sumo cuidado todas las zonas que atraviesa, ya que se encuentran plagadas de infinidad de caminos que a simple vista no se aprecian y que sin embargo pueden resultar decisivos para encontrar la salida. Como defensa ante los múltiples peligros que le aguardan, Garfield cuenta con una serie de peculiares armas, como espinas de pescado, bolas de nieve o pequeños cohetes, que le van a resultar enormemente útiles para mantener intacta su integridad.

Por lo demás, tanto los sprites como los escenarios y el estilo de las plataformas presentan un aspecto descaradamente infantil, puesto que es a este tipo de público al que va dirigida esta aventura y al que principalmente pretende divertir. Una cosa que, por otra parte, parece absolutamente lógica si se tiene en cuenta la dicharachera personalidad del protagonista.









La cantidad de pasadizos secretos con que cuentan las distintas fases es prácticamente innumerable.

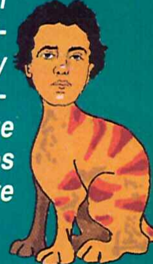


Plataformas del montón

Garfield se presenta en los 16 bits de Sega con un cartucho eminentemente plataformero, que no muestra las virtudes suficientes para poder situarse entre los mejores del género. Se trata de un juego sin demasiadas pretensiones, que cuenta con el atractivo de su popular protagonista, pero que desde mi punto de vista sólo puede aspirar a ser uno más dentro del enorme universo de las plataformas.

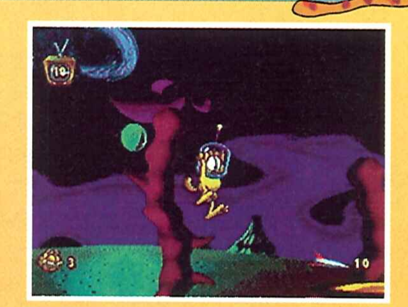
Posiblemente sea al público infantil al que más le pueda gustar, debido en buena medida al carisma del personaje que lo protagoniza. Pero en lo que respecta a gráficos y jugabilidad, no muestra nada verdaderamente relevante que nos haga pensar que es muy diferente a otros muchos juegos de este tipo que ya han pasado por este mismo soporte.

The Edge





El gato más bromista del mundo os invita a dar un paseo por la historia.

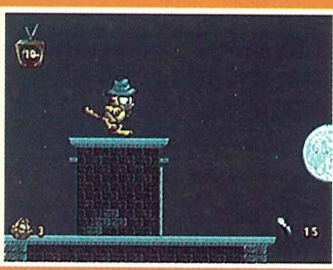


Garfield, el viajero





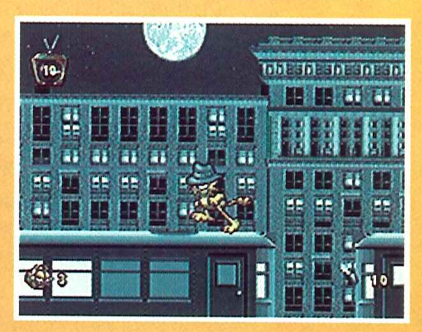






Garfield no le hace ascos a pasar un buen rato y está siempre dispuesto a meterse en los líos más gordos, aunque éstos le lleven a introducirse en la mismísima Prehistoria, en el planeta Marte, en lo más profundo de la selva amazónica o incluso en el Polo Sur.



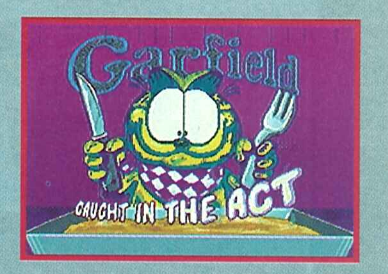




Garfield y Oddie se llevan a matar, pero en el fondo resulta que uno no puede vivir sin el otro y en los momentos difíciles se ayudan.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 24

Gráficos — 77
Es muy de agradecer la variedad de escenarios, aunque sean sencillos y no ofrezcan muchos alardes.

Música — 84
Las distintas melodías se adaptan muy bien al ambiente y a la acción de cada momento del juego.

Sonido FX — 80
No es que se prodiguen demasiado, pero los pocos que hacen acto de presencia suenan bien.

Jugabilidad — 76
Garfield no resulta todo lo preciso y rápido que sería de desear. Puede desesperar a más de uno.

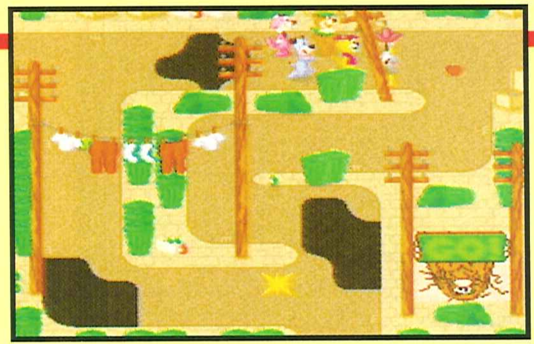
Adicción — 76
La variedad y la adecuada longitud de las fases son los atractivos de un juego no excesivamente adictivo.

Total — 77
Garfield protagoniza un juego normalito, que no destacará entre todos los cartuchos que componen el mundo de las plataformas.

Lo Mejor
- La fase nocturna del tren.
- La variedad de escenarios que ofrece.

Lo Peor
- Garfield no muestra en este cartucho la enorme agilidad y la velocidad que caracterizan a los animales felinos.







Al término de la competición, todos los personajes del juego se reúnen en torno a los tres primeros clasificados para hacerles un breve homenaje.

Turbo Toons

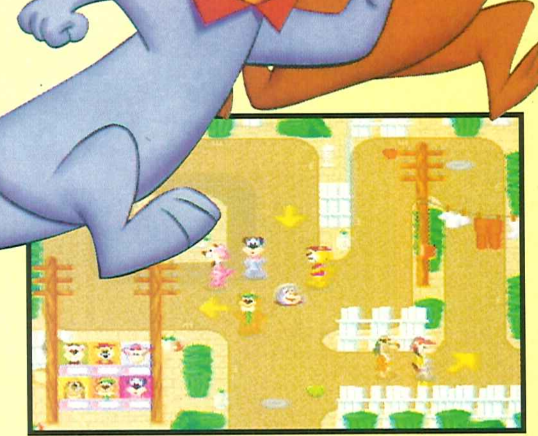
DISPARATADAS CARRERAS EN LA SUPER

SUPER NINTENDO

Los personajes más famosos de Hanna Barbera, con los que tanto habréis disfrutado en comics y televisión tiempo atrás, se han creado su propio huequecito en la Super para que podáis seguir pasando buenos momentos en su compañía. Seis son los protagonistas que os da a elegir «Turbo Toons»: Don Gato, el Oso Yogui, Snagglepuss, Hong Kong Phooey, Huckleberry y el Tiro Loco, aunque también harán acto de presencia a lo largo del juego otras muchas creaciones de Hanna Barbera.

Su único objetivo será correr lo más deprisa que les sea posible, aprovechando al máximo las virtudes que cada uno tiene, a lo largo de los más de 30 circuitos que contiene el juego. Sólo de esta manera lograrán cruzar la línea de llegada en primera posición, una vez cubiertas las cinco vueltas de que se compone cada carrera. Además, aparecerán esparcidos por el recorrido distintos cristales que debéis recoger si queréis aumentar la energía, aceleración, velocidad o el agarre en las curvas de vuestro corredor.

Por lo demás, «Turbo Toons» ofrece la opción de elegir entre cuatro modalidades distintas de juego. Son el modo entrenamiento, para que os familiaricéis con los circuitos; la carrera única, con unos rivales bastante más duros de pelar; el modo liga, en el que se otorgan puntos en cada carrera y se establece una clasificación; y el desafío, en el que se trata de recoger cincuenta cristales antes que ningún otro.







SUPER NINTENDO

Gráficos 75 · Música 80 · Sonido FX 77 · Jugabilidad 80 · Adicción 75

De estas atípicas y disparatadas carreras van a disfrutar sobre todo los más pequeños de la casa, puesto que no tienen un nivel de dificultad elevado y están protagonizadas por los famosos personajes de Hanna Barbera. Sus gráficos son sencillos, con unos personajes demasiado pequeños, si bien el apartado musical es bastante mejor.
Sin duda, el mayor interés del juego reside en la competición simultánea de varios jugadores, ya que el modo individual acaba por hacerse demasiado monótono. Y es que pese a la variedad de circuitos, la mecánica de juego es siempre la misma.

Total 77

CARRERAS • NINTENDO • Empire Software • Nº jugadores: De 1 a 5 • Nº de circuitos: 30 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords: • Megas: 12

No te conformes con leerlo,



REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº35 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

¡¡Ya están al caer!!
FIFA 96
NBA LIVE 96
WATERWORLD
SUPER MARIO WORLD 2

REGALAMOS 50 CARTUCHOS, GORRAS Y CAMISETAS

¡¡Incluye suplemento especial de 16 páginas!!

La furia se desata en Super Nintendo

KILLER INSTINCT

Illusion of Time, Hagane y Jungle Strike, a fondo

Es una publicación de HOBBY PRESS

¡Gratis, un suplemento de 16 páginas con todo lo que necesitas saber sobre Killer Instinct!

¡llévatelo puesto!

Regalamos 50 lotes de productos exclusivos Killer Instinct



- ✔50 cartuchos de Killer Instinct para Super Nintendo
- ✔50 gorras KI
- ✔50 camisetas de Fulgore



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO.

LO MÁS NUEVO

FIEL A SÍ MISMO

NEO GEO





W orld Heroes» es un título que se ha convertido en un clásico de SNK, y por extensión de Neo Geo, a pesar de que también ha lanzado sus redes sobre otros soportes, como por ejemplo en la portátil de Nintendo. Debido a ello, nombres como Hanzou, Fumma, Shura y Ryoko comienzan ya a resultar muy familiares en el mundillo consolero, y con esta nueva entrega que ahora aparece lo van a ser aún más.

Ésta es la cuarta parte de una serie que comenzó hace aproximadamente tres años, y que desde aquella primera entrega ha ido creciendo y evolucionando hasta mostrarse hoy en día como un magnífico juego de lucha uno contra uno en el que 16 personajes pelean por alcanzar el cetro de mejor luchador mundial. Ese número de luchadores puede aumentar hasta 18 según la modalidad de juego (hay tres a vuestra elección), y también se puede elegir el escenario sobre el que "dirimir las diferencias". Unos escenarios, por cierto, absolutamente renovados, detallados a la perfección y con un enorme dinamismo en su interior, que hacen clara referencia a la evolución que ha sufrido el mundo desde sus orígenes. De esta guisa podréis tumbar a vuestros adversarios en la época jurásica (con dinosaurios y todo de fondo), durante la Revolución Industrial (con máquinas de vapor como mudos testigos), o si lo preferís en el período de las guerras mundiales.

En lo que a jugabilidad se refiere, los luchadores presentan un repertorio de golpes tan amplio como el Universo. Bueno, quizás un poco menos, pero el caso es que hay tortazos, patadas y magias para aburrir. El dominarlas todas resulta algo complicadillo, pero como sabéis, eso se cura con la práctica.

WORLD HEROES PERFECT



A la magia habitual de este clásico de la lucha, SNK le ha añadido unos originales escenarios, más golpes y un total de 18 personajes.



KIDD




Cansado de cazar tesoros a lo largo de los siete mares, ahora su único objetivo es mostrar al mundo "sus malas artes".

DRAGON




Al más genuino representante de las artes marciales que se practican en Oriente nunca se le vio tan motivado.

BROCKEN




Frío como el hielo y disciplinado como pocos. Al igual que los tanques alemanes, arrasa a quien se le ponga delante.

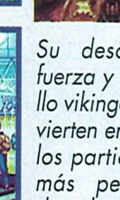
J.CARN




En esta ocasión el viejo tirano no está dispuesto a hacer concesiones. Viene con enormes ansias de poder.



ERICK


Su descomunal fuerza y su orgullo vikingo le convierten en uno de los participantes más peligrosos de todo el torneo.

FUUMA




El rival por excelencia de Hanzou se presenta en esta ocasión en el torneo mundial más preparado que nunca.

GOKUU




Aunque no aparece en el modo historia, podéis comprobar su peligrosidad en las otras dos modalidades de juego.

HANZOU





Es la principal estrella del torneo. Parte como favorito, pero no debe dejarse sorprender por el resto de luchadores.

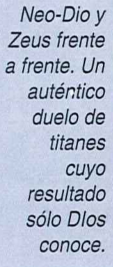
JANNE







Janne es tan bella como letal. Bajo su angelical aspecto se esconde un ser sin piedad, totalmente carente de escrúpulos.





Neo-Dio y Zeus frente a frente. Un auténtico duelo de titanes cuyo resultado sólo Dios conoce.

J.MAX







Por si su aspecto no es lo suficientemente intimidatorio, además posee una fuerza absolutamente devastadora.

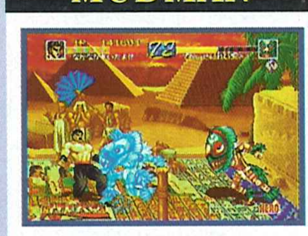
JACK





Si se lo propusiera, podría protagonizar "Pesadilla en Elm Street". Es un loco peligroso que anda suelto por el torneo.

MUDMAN





Los hechizos lanzados por este peculiar brujo hacen temblar al más fuerte. Ante ellos, poco o nada se puede hacer.

MUSCLE POWER





El cachas del torneo se ha preparado a conciencia para la nueva competición. Agilidad y fuerza son sus virtudes.

DATE UN PASEO POR LA HISTORIA









Los doce escenarios en los que tienen lugar los combates muestran las épocas más representativas por las que ha atravesado la Tierra. Desde el ardiente Génesis hasta los tiempos más actuales, pasando por la Edad de Piedra, la siniestra Edad Media o los años de la Revolución Industrial.









NEO-DIO







Al igual que ocurre con Gokuu, no le podéis elegir en el modo historia. A pesar de ello, es de los más completos.

RYOKO



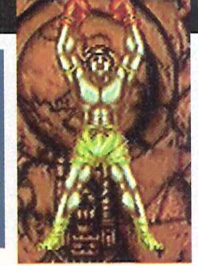




Mucho cuidado con esta luchadora. Pone todo su alma en cada uno de los golpes que lanza y dará muchos disgustos.

SHURA







A pesar de que es uno de los luchadores más limitados en cuanto a golpes, su estilo de lucha dará que hablar.

RASPUTIN

Este monje tiene un peculiar estilo de propagar la paz y el amor por el mundo. Es cierto que su aspecto no es muy feroz, pero en combate sabe hacerse respetar.





Extraordinario, pero poco innovador

SNK acostumbra a sacar al mercado unos magníficos arcades de lucha en los que se combinan de modo casi maestro calidad, jugabilidad y espectacularidad, y «World Heroes Perfect» no se aparta de esa línea. Sin embargo, la única pega le viene dada por el excesivo parecido que tiene con su antecesor, «World Heroes 2 Jet», que apareciera a finales del pasado año.

Es cierto que los escenarios se han renovado, mostrando una mejor cara que en anteriores versiones, y que los personajes realizan nuevos y espectaculares movimientos. Pero estas mejoras pueden resultar insuficientes y poco atractivas, sobre todo para quienes ya hayan disfrutado con la tercera parte de este clásico de SNK.

The Edge



En ciertas ocasiones el tamaño de los luchadores es diminuto, pero su fuerza y poder se mantienen siempre por todo lo alto.

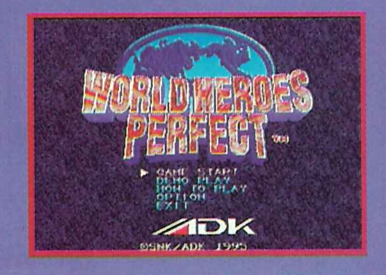
RYOFU

Es su segunda aparición en este campeonato pero ya sabe tanto que parece un auténtico veterano. Está en forma y se perfila como uno de los serios aspirantes.





NEO GEO



LUCHA
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 16 luchadores
Niveles de Dificultad: 6
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 95
Nuevos escenarios, que ofrecen mayor movimiento que en entregas pasadas y son mucho más detallados.

Música — 86
Se adapta bien al tipo de juego. No es nada del otro mundo, pero cumple bien su tarea de acompañar.

Sonido FX — 88
Los juegos de SNK siempre destacan por la calidad de sus sonidos, y esta vez se mantienen a buena altura.

Jugabilidad — 93
El abanico de golpes es muy amplio, y cuando se dominan, los combates resultan interesantísimos.

Adicción — 93
La cantidad de luchadores y las tres modalidades que ofrece son garantía de que será un juego muy largo.

Total — 92
Se trata sin duda de un gran juego de lucha, aunque introduzca escasas novedades con respecto a «World Heroes 2 Jet».

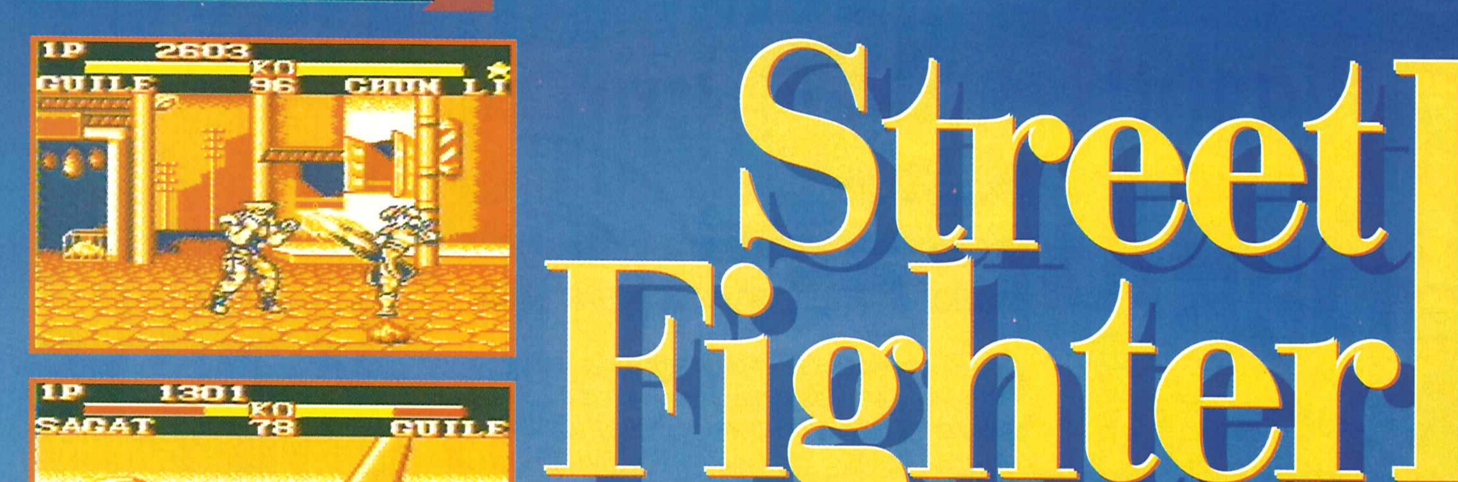
Lo Mejor
- La calidad y brillantez que atesoran los nuevos escenarios.
- La enorme cantidad de golpes y magias que se pueden ejecutar.

Lo Peor
- La escasez de diferencias que se pueden encontrar con la tercera parte.

LO MÁS NUEVO

AHORA SABRÉIS LO QUE SIGNIFICA LUCHAR

Street Fighter II



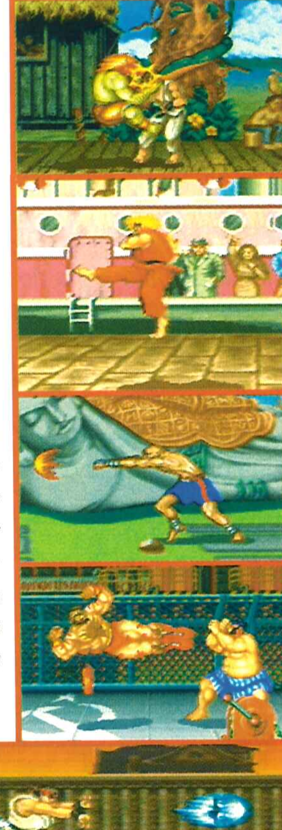
Definitivamente, éste parece ser el año en el que los juegos de lucha van a invadir la Game Boy. Si hasta hace pocas fechas la portátil de Nintendo apenas contaba con títulos de este género que llevarse a sus entrañas, en 1995 está teniendo un buen puñado entre los que elegir. Y lo que es mejor, se trata de cartuchos que atesoran una indudable calidad. «World Heroes 2 Jet» ya fue un magnífico preludio de lo que se avecinaba, «Primal Rage» fue la feroz continuación, y ahora sale a la luz el mítico y excelso «Street Fighter II», que viene a suponer un fenomenal punto y seguido.

Lo cierto es que esta versión de «Street Fighter II» para la más pequeña de las consolas Nintendo es una copia casi exacta de la que apareció en Super Nintendo (salvando las pertinentes y obligadas distancias por supuesto), lo cual es algo muy meritorio y digno de destacar, sobre todo si se tiene en cuenta que solamente atesora cuatro megas. De entrada, ya sorprende observar que cuenta con tres modalidades de juego, una más de las que contenía su hermana mayor. A los ya conocidos modos normal y versus se le añade ahora el modo survival, en el que a un único asalto debéis dirimir vuestras diferencias con el rival de turno si pretendéis pasar a la siguiente ronda.

Para ello tenéis a vuestra disposición nueve luchadores: Ryu, Ken, Blanka, Balrog, Sagat, Guile, Chun Li, Zangief y Bison. Es decir, que únicamente han causado baja Dhalsim, ➤



TAN TEMIBLES COMO EN SN



Esta comparativa que aquí podéis apreciar entre las dos versiones que hasta el momento han aparecido de «Street Fighter II», resulta suficientemente significativa para darse cuenta de que en ambas los luchadores realizan los mismos golpes especiales y magias que les caracterizan y que les hacen ser tan temibles. Además, la puesta en práctica de los mismos resulta bastante sencilla.









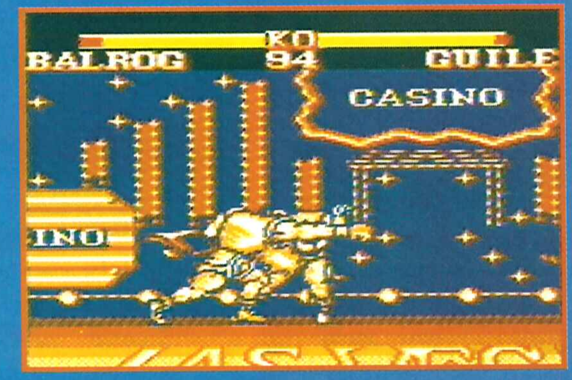
Los nueve personajes protagonistas de este mítico título muestran una extraordinaria presencia en pantalla y una nitidez digna de ser resaltada.

Como podéis apreciar en la imagen, Chun Li mantiene en la portátil los letales golpes que ya la hicieron temible en el Cerebro de la Bestia.











El rey de los juegos de lucha ha logrado adaptarse a la pequeña Game Boy.



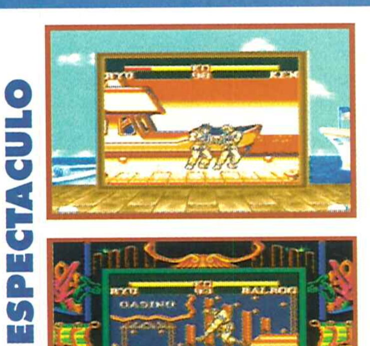


Si acabáis el combate sin recibir ni un solo golpe de vuestro oponente, es decir con la barra de energía intacta, seréis recompensados con una cantidad de puntos extra.



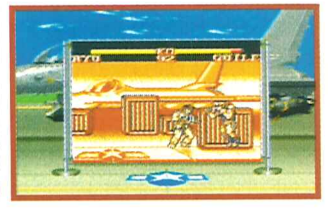
Enfrentar a Ryu con Ken puede resultar tan devastador como el choque frontal de dos trenes. Con unas fuerzas tan igualadas el resultado final del combate es impredecible.

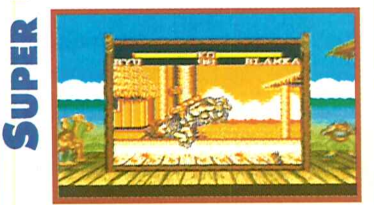
SUPER GAME BOY AUMENTA EL ESPECTACULO





Al insertar el cartucho en el Super Game Boy, observaréis que los marcos también varían según el escenario en el que tengan lugar los combates. Sin duda alguna se trata de un auténtico detallazo a significar.





LO MÁS NUEVO



Tan impactante como en SN

Capcom ha arriesgado mucho a la hora de crear para Game Boy la versión de un título que tanto éxito ha obtenido en Super Nintendo, pero la jugada le ha salido bastante bien. El cuidado con el que ha tratado la elaboración de los personajes y los escenarios, intentando que se asemejaran lo máximo posible a los de la 16 bits, y sobre todo la presencia de una nueva y atractiva modalidad de juego a un único combate, harán que el prestigio del juego se mantenga e incluso aumente.

Estos alicientes son motivos más que suficientes para disculpar la ausencia de los tres luchadores que no han podido acudir a la cita en la portátil. Pero es que en los cuatro megas que atesora, no había sitio para absolutamente nada más.

The Edge

MODOS CONOCIDOS Y POR CONOCER





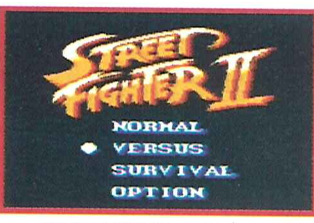
MODO NORMAL: *Se sigue un orden de enfrentamientos similar al de SN, siendo Bison el enemigo final. Concede infinitas continuaciones y se puede cambiar de personaje en cada una de ellas.*







MODO SURVIVAL: *Desde el inicio os puede corresponder como rival cualquiera de los nueve luchadores. El pase a la siguiente ronda se disputa a un único asalto y no ofrece continuaciones*







MODO VERSUS: *Incluye estadísticas sobre las victorias y derrotas de cada luchador. Se disputa al mejor de tres asaltos y permite elegir el escenario en el que se desea que tengan lugar los combates.*

Honda y Vega. Desde el inicio del juego se puede elegir a cualquiera de ellos, independientemente de la modalidad en la que se participe, y todos muestran una magnífica presencia y gran nitidez en la pantalla. Ya metidos en plena lucha, sus movimientos, golpes y magias son exactamente los mismos con los que os deleitaron en los 16 bits. De este modo podréis disfrutar nuevamente, por ejemplo, de las "míticas" bolas de fuego de Ryu y de sus antológicos combates.

Y para ambientar debidamente las peleas y que no falte de nada, los chicos de Capcom también se han ocupado de que los escenarios se asemejen lo máximo posible a los que aparecieron en el Cerebro de la Bestia, incluso en el marco que recubre la pantalla cuando se utiliza el Super Game Boy. Todo un detalle.





GAME BOY



LUCHA
NINTENDO
Capcom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 9 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 88
Los escenarios son los mismos, salvando las distancias, a los que vimos en la versión para 16 bits.

Música — 78
Las melodías son variadas, aunque no tan trepidantes como para acompañar bien a un juego de lucha.

Sonido FX — 79
Como es costumbre en los juegos de Game Boy, este apartado pasa bastante desapercibido.

Jugabilidad — 86
Los personajes responden bien a las órdenes del pad. Además, es fácil realizar los golpes especiales.

Adicción — 87
La inclusión del modo "Survival" realza el encanto de un cartucho ya de por sí bastante adictivo.

Total — 86
En general, la conversión de tan carismático título es buena y digna de incluirse entre los mejores juegos de lucha para la portátil.

Lo Mejor
- La inclusión del modo "Survival".
- Los personajes mantienen buena parte de los golpes y magias que poseían en la versión para Super.

Lo Peor
- Le falta un pelín más de rapidez a los luchadores.
- Las melodías no son las adecuadas para acompañar a un juego de lucha.



BATTLE ARENA TOSHINDEN DISPARARÁ TU ADRENALINA. PORQUE SE CONVIERTE EN REALIDAD CUANDO PULSAS "START". TENDRÁS QUE LUCHAR POR TODO UN PLANETA CONTRA LOS DIOSES DEL COMBATE. EN ESCENARIOS CON MILES DE TEXTURAS MAPEADAS E INFINITA PROFUNDIDAD, CREADOS CON LA TÉCNICA HYPER SOLID. GRITOS, GOLPES, DIÁLOGOS,... A VELOCIDAD VERTIGINOSA, CON UNA POTENTE ANIMACIÓN. CON DISTINTOS PUNTOS DE VISTA:

PULSA "START" Y LA LUCHA SERÁ REAL.





NORMAL, SUPERIOR, LARGO ALCANCE O CÁMARA INTELIGENTE CON ZOOM QUE GIRA ALREDEDOR. VAMOS, SALTA A LA ARENA. ELIGE SER UNO DE LOS OCHO DIOSES, CON SU DEVASTADORA GAMA DE ARMAS Y MOVIMIENTOS ESPECIALES. DERROTA AL RESTO Y ENFRÉNTATE AL DIOS SUPREMO GAIA EN EL COMBATE FINAL. ANTES, PUEDE QUE HAYAS PERDIDO LA TAPA DE TU CABEZA. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.





TM

SONY



LO MÁS NUEVO

EL PODER ESTÁ EN TUS MANOS



Alpha 5 será vuestro mejor aliado a la hora de seleccionar qué Power Ranger vais a ser.

La primera aparición cinematográfica de los populares Power Rangers ya tiene su versión jugable para la portátil de Sega. En ella se incluyen todas las novedades que aparecen en la película, como por ejemplo el hecho de que el nuevo líder de los Power Rangers luzca el color blanco y sea el único que posee un arma. Por otro lado, los seis Rangers asumen el poder de los ninjas y cuentan con un Ninja Megazord cuando unen sus fuerzas. Y lo cierto es que buena falta les va a hacer si quieren enfrentarse a la amenaza personificada en Ivan Ooze y sus criaturas ectomórficas.

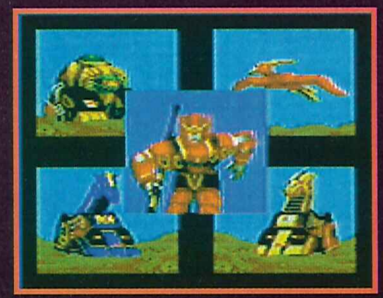
Todo esto se ha plasmado en un cartucho de lucha en el que podéis optar por el modo historia o el versus. En el primer caso tendréis por delante seis fases divididas en dos niveles, de tal manera que al comienzo de cada una elegiréis a uno de los Power Rangers para que se enfrente a una riada de adversarios. Superado este nivel dirigiréis el Megazord, o su versión Ninja según lo que hayáis avanzado, en un nuevo combate frente a personajes como Beam Caster, Goldar, Hornitron (una de las criaturitas de Ooze) y el propio Iván convertido en un engendro ectomórfico.

La segunda opción está clara. Elegiréis a un personaje entre un total de quince para luchar contra el personaje que seleccione la máquina, a no ser que conectéis un Gear to Gear y os enfrentéis a un amigo. En ambos casos será una buena oportunidad para exprimir todo el jugo a las posibilidades de los personajes y sus golpes especiales.

Rita Repulsa no está presente, pero tiene un digno sucesor en Iván Ooze, culpable de la agonía de Zordon.

El modo versus os permite asumir la personalidad de cualquiera de los caracteres que aparecen en el juego







Desde la gran pantalla, los Power Rangers se han trasladado ahora a la pequeña portátil de Sega para protagonizar un juego de lucha.













Con todo el poderío de la portátil

Resulta de lo más reconfortante encontrarse con un juego para Game Gear tan bien realizado como éste que nos ocupa. Con la inevitable referencia a la película que los seis chicos-héroes protagonizan, el juego incluye a su nuevo adversario y el nuevo Ninja Megazord. Además, se agradece que al finalizar cada fase tengamos la oportunidad de cambiar de personaje protagonista si nos apetece.

Pero sin desmerecer lo mencionado, lo más llamativo del juego es su riqueza de escenarios, así como la rapidez a la que se desplazan los sprites y lo bien que los protagonistas responden a nuestras órdenes.

Cruela de Vil

Los Zords también juegan



Una de las acciones más características de los Power Rangers, tanto en la televisión como en su película, es la posibilidad que tienen de unir sus respectivos "Zords" para luchar. En este juego para la portátil de Sega, nuestros protagonistas también pueden hacer uso de esta interesante opción.



GAME GEAR



LUCHA
SEGA
Banpresto
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 6
Megas: 4

Gráficos — 91
Destacan tanto por la buena definición de los escenarios como por el tamaño de los sprites.

Música — 88
Un extenso repertorio de melodías acompañan las aventuras de nuestros protagonistas.

Sonido FX — 85
Muchos y variados efectos sonoros que plasman correctamente toda la parafernalia luchadora.

Jugabilidad — 90
Cualquiera de los seis Power Rangers resulta ágil, veloz, de rápida respuesta y altamente manejable.

Adicción — 89
Cuenta con casi todos los ingredientes de la película y además ofrece un modo versus que da mucho de sí.

Total — 89
Los chicos de Zordon llegan a la portátil de Sega con un cartucho muy completo que deleitará a todos sus seguidores.

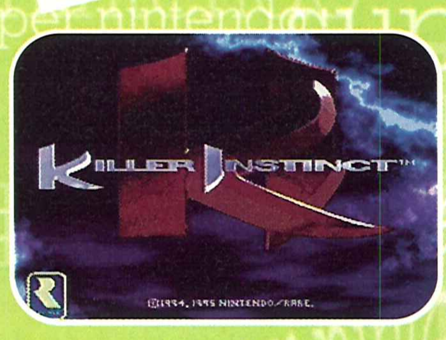
Lo Mejor
- Poder cambiar de Ranger antes de comenzar cada fase.
- Que el juego introduzca el Ninja Megazord.

Lo Peor
- ¿Donde está la arrogante y malísima Rita Repulsa?

listas de éxitos

No hay mal que por bien no venga. Y es que si bien el mes de septiembre es bastante duro porque supone el final de las vacaciones, coincide con una auténtica avalancha de títulos nuevos que echarnos a nuestras consolas. Este mes tenéis novedades para dar y tomar («Killer Instinct», «Mortal Kombat 3», «Primal Rage»...) y lo que es más importante, calidad para dar y tomar. Y nuestras listas, claro, han sufrido importantes cambios.

super nintendo



Impresionantes. No hemos encontrado otro adjetivo para calificar las novedades que han entrado este mes en la lista de Super. Empezando por «Killer Instinct», y siguiendo por «Prehistorik Man», «Primal Rage», «Urban Strike» y «The Mask».

01 **(R) Illusion of Time**
02 **(N) Killer Instinct** *la entrada*
03 **(N) Prehistorik Man**
04 (2) Unirally
05 (N) Primal Rage
06 (N) Urban Strike
07 (6) Donkey Kong Country
08 (3) Hagane
09 (8) Int. Superstar Soccer
10 (R) Obélix
11 (4) Jungle Strike
12 (5) Tetris & Dr Mario
13 (9) Castlevania X
14 (11) Judge Dredd
15 (7) Demon's Crest
16 (12) Secret of Mana
17 (R) Super Metroid
18 (N) The Mask
19 (14) NBA Jam T.E.
20 (R) Soccer Shootout

n.e.s.

Sintiéndolo mucho por los nostálgicos, parece que los 8 bits de Nintendo ya han entrado en una fase de total estancamiento. ¿Será definitivo?



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Jimmy Connors Tennis**
03 **(R) Megaman V**
04 (R) Kirby's Adventures
05 (R) Star Tropics

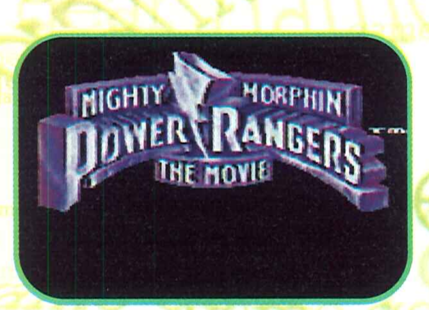
game boy



Parece que los juegos de lucha le van tomando el pulso a la portátil de Nintendo. Esta vez le ha tocado el turno a los chicos y chicas de «Street Fighter II».

01 **(R) Donkey Kong Land**
02 **(3)World Heroes 2 Jet**
03 **(4) Obélix**
04 (N) Street Fighter II *La entrada*
05 (2) Kirby´s Dream Land 2
06 (R) Primal Rage
07 (R)Los Pitufos
08 (5) Wario Blast
09 (8) Earth Worm Jim
10 (9)Wario Land

game gear



Más que entrada, lo de los Power Rangers ha sido entradón, porque se han plantado directamente en el segundo lugar de la lista de GG.

01 **(R) Los Pitufos**
02 **(N) Power Rangers 2** *la entrada*
03 **(2) Earth Worm Jim**
04 (3) Micromachines 2
05 (6) Tails Adventures
06 (4) Super Columns
07 (5) Adv. of Batman & Robin
08 (7) Legend of Illusion
09 (8) Tempo Jr.
10 (9) Sonic Drift



mega drive

Si el mes pasado «Primal Rage» debutaba en el tercer lugar de la lista, «Mortal Kombat 3» le ha superado, encaramándose en el segundo puesto. Sólo un título ha sido capaz de aguantar la embestida de estos dos monstruos de la lucha, «Theme Park». Y es que para divertirse, no hay nada como un parque de atracciones.

01 **(R) Theme Park**
02 **(N) Mortal Kombat 3** *la entrada*
03 **(R) Primal Rage**
04 (5) Comix Zone
05 (2) Story of Thor
06 (8) Light Crusader *el subidón*
07 (4) Alien Soldier
08 (7) Soleil
09 (6) Micromachines 2
10 (R) Probotector
11 (R) Shining Force 2
12 (9) FIFA Soccer 95
13 (12) NBA Jam T.E.
14 (13) Sea Quest
15 (16) Wayne Gretzky Hockey
16 (14) Street Racer
17 (N) Batman Forever
18 (15) Batman & Robin
19 (17) Spirou
20 (19) Beavis & Butt-Headd

listas de exitos

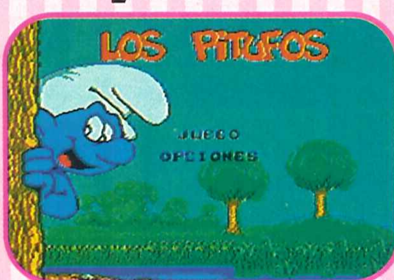
mega cd



No parece que el verano le haya sentado bien al Mega CD, porque las novedades brillan por su ausencia. El beneficiado, «Starblade», que sigue al frente de la lista.

01 **(R) Starblade**
02 **(R) Earth Worm Jim S.E.**
03 **(R) Fatal Fury Special**
04 (7) Shining force CD *el subidón*
05 (4) Mickey Mania
06 (5) Jurassic Park CD
07 (8) Farenheit
08 (6) Samurai Shodown
09 (R) Rebel Assault
10 (R) Battlecorps

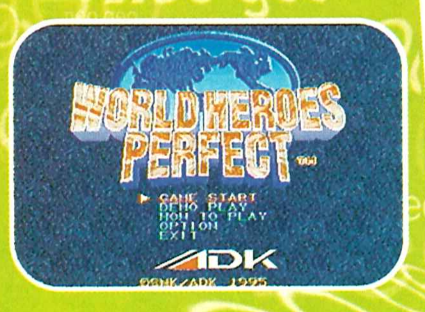
master system

Definitivamente, parece que las 8 bits están muy, muy cercanas a su desaparición. Y es que, aunque no nos guste, todo acaba llegando a su fin en esta vida.

01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Micromachines**
03 **(R) Speedy Gonzales**
04 (R) Sonic Chaos
05 (R) Jungle Book

neo geo



Antes en forma de cartucho y ahora de CD, está claro que a Neo Geo le va la lucha. Con vosotros, «World Heroes Perfect».

01 **(R) Fatal Fury 3**
02 **(3) Savage Reing**
03 **(4) Puzzle Bobble**
04 (2) Samurai Shodown 2
05 (N) World Heroes Perfect *la entrada*
06 (R) Super Side Kicks 3
07 (5) King of Fighters 94
08 (7)Street Hoop
09 (8) Windjammers
10 (9) Art of Fighting 2

mega drive 32X



A la 32X le va lo "virtuá". Y es que entre «Virtua Racing» y el nuevo «Virtua Fighter» casi copan la cabeza de la lista.

01 **(R) Virtua Racing**
02 **(R) Doom**
03 **(N) Virtua Fighter** *la entrada*
04 (R) NBA Jam T.E.
05 (3) Stellar Assault
06 (5) Chaotix
07 (6) Star Wars Arcade
08 (7) Mortal Kombat II
09 (8) Metal Head
10 (9) Mother Base

Un privilegio a tu alcance



En este número:

Conoce todas las últimas bombas que Sega tiene preparadas para Saturn, desde el sorprendente Bug, hasta el divertidísimo Digital Pinball, pasando por los espectaculares Clockwork Knight 2, Robotica, Myst, Virtual Hydlide o el impactante Virtua Fighter Remix.

Pero tranquilo, porque en este número también analizamos los últimos y los próximos lanzamientos para Mega Drive, MD 32X y Game Gear. Toma Nota: FIFA 96, Virtua Fighter 32X, Vectorman, NBA Live 96, Comix Zone, Earthworm Jim 2, Batman Forever o Power Rangers.

Y para que no te falte de nada, descubre los mejores trucos para tus juegos favoritos y las guías completas de Primal Rage y Alien Soldier.

Sigue nuestro consejo y corre ya a tu kiosco a por TODOSEGA.





Sólo para usuarios de Sega



Telefono rojo

¡Hola, amigos!, ¿qué tal estamos? Vale, vale, ya comprendo que no es una pregunta muy adecuada para esta época del año, pero algún día tenía que acabarse el verano, ¿no? Y como si lo viera: al regreso os han surgido un montón de dudas e inquietudes consoleras, ¿no es cierto? Pues venga, a dejar de echar de menos las vacaciones, y a escribirme una cartita, que ya sabéis dónde me tenéis:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.

El baile de los poligonos

Hola Yen, espero que hayas disfrutado tanto del verano como yo. Soy un adicto a las consolas que tiene un Mega CD 32X, una Game Boy, una Master y un precioso Macintosh. Y necesito que me contestes a unas dudas que no paran de rondarme por la cabeza. Ataco:

1- Si en el «Virtua Fighter» de Saturn bailan los polígonos y parpadean, ¿qué se puede esperar de la segunda parte?

No sé cómo será la segunda parte, pero te puedo garantizar que en «Virtua Fighter Remix», versión mejorada del primer «V.F.», no parpadea ningún polígonos y tiene unas texturas geniales. En vista de esto, me puedo espera lo mejor de «V.F.2», que incluso está utilizando para su desarrollo un nuevo sistema operativo.

2- ¿De qué consola se puede esperar más, de Saturn, PlayStation o Ultra 64?

Se puede esperar mucho de las tres máquinas que has mencionado. En principio, Ultra parece tener más potencia. Pero como tampoco se han visto juegos, la duda se mantiene.

3- ¿El que una consola tenga el doble de bits que otra, significa que es doble de buena?

Eso sería simplificar mucho las cosas, porque aparte de los bits del procesador influyen muchos más inventos: los chips de apoyo, coprocesadores, la arquitectura interna... Con sus 64 bits, Jaguar todavía no ha ofrecido un juego de la calidad de «Daytona» o «Tohshinden», ambos de máquinas de 32 bits.

4- He oído que van a sacar una consola con un procesador PowerPC llamada Pippin, a un precio de unas 200.000 pesetas. ¿Podré cargar en mi PowerPC los productos de esta nueva consola multimedia?

La consola va a ser distribuida por Bandai, pero con un precio bastante inferior al que has mencionado. Efectivamente, el software de Pippin va a ser compatible con el de Macintosh y el de Macintosh con Pippin.

5- ¿Qué consola te comprarías tú, si el precio no importase, entre Saturn y Ultra 64?

Me compraría la que más me gustase y la que ofreciera más juegos de mis estilos preferidos. Así que esperaría a ver qué me ofrece Ultra 64.

M. Ortega (Barcelona)

La estrella se llama Ultra 64

Hola Yen, tengo 14 años y unas cuantas dudas que me gustaría que me respondieras:

1- ¿Existe mucha diferencia en lo referente a gráficos, sonido y todo lo demás, entre Ultra 64 y las 32 bits como Saturn y PlayStation?

Es algo a lo que todavía no se puede responder, porque, como bien sabrás, aún nadie ha visto imágenes de un juego propiamente dicho para Ultra 64.

2- Según me han dicho, Ultra 64 costará sobre las 20.000 pts, ¿es verdad? ¿Por qué costará mucho menos que las 32 bits si tendrá 64?

No costará 20.000 pts, pero sí rondará (todo es un suponer) las 40.000 pts. Su precio americano será de 250 $, lo que sumando el cambio, transporte y demás nos hace suponer esas 40.000 pesetas. Ahora bien, que cueste menos dinero que otras consolas no depende del número de bits, sino del lector CD, que encarece mucho el producto.

3- ¿La versión «Dragon Ball» para PlayStation tendrá la misma calidad que «Tekken» o «Virtua Fighter»?

Estás hablando de cosas muy diferentes y de gráficos distintos. Hazte una idea de que este «Dragon Ball» tiene unos gráficos muy similares a los de la recreativa, al estilo de los dibujos animados. Nada de luchadores poligonales como los de «Tekken».

4- ¿A qué precio y para cuándo el Virtua Boy?

Este famoso aparatito no ha vendido en Japón ni la mitad de lo que esperaba Nintendo. A no ser que la experiencia americana sea mejor, es difícil que llegue a Europa. El precio en USA es de 125 $.

5- Clasifica según tus gustos «Daytona USA», «Tekken», «Virtua Fighter 2», «Ridge Racer» y «Destruction Derby».

No he jugado a «Virtua Fighter 2» y "gracias" a Sony España apenas he probado «Destruction Derby», aunque ambos tienen una pinta excelente. En cuanto a los demás: «Ridge Racer», «Daytona USA» y «Tekken».

Macario (Sevilla)

Fanatico del Mortal Kombat

Hola Yen, tengo la Mega Drive 2 y soy un fanático de la saga «Mortal Kombat». Ahí van mis preguntas:

1- ¿Cuándo estará «Mortal



Kombat III» a la venta?

Le falta un suspiro para estar disponible en todas las tiendas.

2- ¿Cuál me recomiendas, «Mortal Kombat III» o «Primal Rage»?

«Mortal Kombat III» tiene más personajes que «Primal Rage», lo cual siempre es una cuestión muy a tener en cuenta. Ahora, «Primal Rage» ofrece un planteamiento nuevo dentro de la lucha, con personajes gigantescos y golpes muy espectaculares, mientras «MK III» no hace más que repetir viejas fórmulas con alguna novedad de vez en cuando. Cada uno tiene sus pros y sus contras. Como juego completo, «MK III», como original, «Primal Rage». Pero los dos son muy divertidos.



3- ¿En qué consisten los animalitys?

Es otro fatality. El personaje se transforma en un animal verde y le hace una trastada a su enemigo.

4- ¿Saldrá «Virtua Fighter» para Mega Drive?

No, son demasiados polígonos para 16 bits.

José María Roldán (Jaén)

La calidad no depende de los bits

Soy el poseedor de una Super Nintendo y tengo unas cuantas dudas:

1- El otro día vi «Cruis'n USA» y comparándolo con otros juegos de coches me pareció que no estaba a la altura.

Decididamente, no es un arcade tan espectacular como otros que circulan por los salones. Tampoco «Killer Instinct» era demasiado impactante. Si tu comentario, entre indignado y asustado, se refería a Ultra 64, te diré que tanto «Killer» como «Cruis'n USA» se están reprogramando totalmente para su salida en versión doméstica. Una de las razones de Nintendo para sacar primero los arcades es, precisamente, testear los juegos.

2- ¿Tendrán la misma calidad de sonido los cartuchos de Ultra que los CDs de Saturn o PlayStation? Es que el tema del sonido no se ha tratado mucho.

En principio, la calidad de sonido de Ultra 64 será digital. Cuando oigamos el primer cartucho podremos comprobarlo.

3- Si Saturn, PlayStation y 3DO tienen 32 bits y la Ultra 64, ¿será el doble de buena?

Los bits, igual que el número de megas de un juego, no siempre son sinónimo de calidad. Jaguar tiene 64 bits, pero no brilla a la altura de Saturn o PlayStation. Son otras cosas aparte de los bits las que hacen una buena consola, y Ultra 64, por las informaciones recibidas, tiene calidad para, por lo menos, igualar a cualquier 32 bits. Ya veremos si las supera o no.

Albert Hernández (Barcelona).

Un zeldero con prisas

Hola Yen, soy un consolero apasionado que se ha pasado todo el verano disfrutando de su Game Boy. Al grano:

1- ¿Cómo consigo las llaves de la tercera y cuarta mazmorra del Zelda? ¿Para qué sirven el palito que te da el mono y la hoja del castillo? ¿Cómo muevo la estatua del pájaro mágico?

No corras tanto y no tengas tanta prisa. Cada cosa a su tiempo. Nunca vas a encontrar la cuarta llave sin haber completado primero la tercera mazmorra. Para encontrar la llave de la tercera mazmorra, tienes que recoger todas las hojas del castillo y no sólo una. Te diré la localización de las dos que pueden ser más complicadas. La primera la tiene el bichito que te arroja bombas al salir de su agujero, y la segunda está en poder del cuervo que está posado en un árbol, a la izquierda de la puerta principal. Para hacer que el cuervo baje, tienes que lanzarle la piedra que está en esa misma pantalla. Con todas las hojas debes ir a la casa de Richard y allí encontrarás un pasaje secreto. Un consejo: lleva la pala.

El resto de preguntas se irán solucionando todas a su debido tiempo.



2- ¿En el «S.F.II» para Game Boy hay bonus como el del coche o los barriles? ¿Habrá trucos en la guía o hay que adivinarlos? ¿Sacarán otra parte como la Turbo o la Super?

No, no tiene fases de bonus. Si con lo de trucos te refieres a golpes especiales, te diré que se realizan igual que en la versión de Super Nintendo o el arcade. Y no, no creo que saquen otro «SF II» para Game Boy.

3- ¿Cuál es mejor, «SFII» o «Samurai Shodown»?

A mí me gusta más «SF II», pero es que es una de mis debilidades.

Javier Vega (La Coruña)

Simuladores de vuelo en consola

Hola consolega Yen, espero que puedas contestarme a estas preguntas:

1- No sé si comprarme una oferta que hay de Mega Drive y Mega CD. ¿Tú que opinas?

Que siempre que no te interesen las nuevas consolas, harías una nueva compra.

Pero, como digo siempre, no te precipites y mira primero si los juegos disponibles para estos dos soportes son de tu agrado.

2- El «Sea Quest» de Super Nintendo, ¿es bueno?

Es una mezcla muy interesante de arcade y aventura submarina. Si te gusta pensar con un juego, sería una buena elección.

3- ¿Hay algún juego de Super Nintendo o Mega Drive de simuladores de vuelo?

Alguno hay, pero no esperes encontrar un simulador tan completo como los de PC. En consola, todos los simuladores tienen más tinte de acción que de simulación. En Super Nintendo tienes «Turn'n Burn», en Mega Drive «F-15 Strike Eagle II», y en Mega CD «Thunderhawk» que, además, está en castellano.

4- ¿Cuál de estos juegos de Super te comprarías, «Illusion of Time», «Unirally», «The Mask» o «Jungle Strike»?

Has elegido cuatro géneros totalmente distintos. Yo, que soy muy rolero, me quedaría con «Illusion of Time», pero la originalidad y simpatía de «Unirally» es para tener en cuenta. «The Mask» es un plataformas bastante divertido, y de «Jungle Strike» poco puedo decirte que no sepas. Además, si te gustan los simuladores...

Fernando Yborra (Madrid)



Only for Nintendo

Hola Yen, ¿cómo va eso? Me gustaría hacerte algunas preguntillas sobre la Saturn.

1- ¿Qué me dices de la máquina? ¿Es buena consola?, ¿te la comprarías? A mí me parece un poco cara...

Efectivamente no tiene un precio demasiado asequible, pero es una consola con una potencia que la hace sumamente tentadora. Es una buena máquina y, si tienes el dinero, también sería una buena compra.

2- ¿Rebajarán el precio de Saturn para diciembre?

No se bajará el precio hasta que Sega haya vendido una cantidad suficiente de consolas como para cubrir los gastoos. Diciembre me parece una fecha demasiado próxima, aunque podemos tener esperanzas para después de Reyes. También es posible que aunque no se baje el precio, sí te den más juegos por el mismo dinero.

3- ¿Es verdad que la consola PlayStation será más barata que la Saturn?

El precio de PlayStation será de 59.900 sin juego, frente a las 79.900 de Saturn con «Virtua Fighter».

4- ¿A qué se debe que la Saturn sea tan cara?

La máquina incorpora tecnología muy cara, y no me refiero sólo a los procesadores varios y de todo tipo. Una unidad de CD siempre encarece el producto.

5- ¿Qué juegos de plataformas y de lucha me recomiendas para Saturn?

Todavía no hay mucho para elegir. Las plataformas se limitan a «Clockwork Night», primera y segunda parte, y a «Rayman», que estará en la calle en noviembre. En lucha tienes ya mismo «Virtua Fighter Remix» y, próximamente «Primal Rage» y «Street Fighter The Movie». Mi recomendación es que le des un poco más de tiempo.

6- ¿Llegarán a sacar «Killer Instinct» en Saturn?

«Killer Instinct» es como «Mario», «Zelda» o «Donkey Kong», "Only for Nintendo"

José Luis Quiles (Alicante).

Unos buenos consejos

Hola Yen, ¿qué tal estás? Tengo unas preguntas sobre juegos de Mega Drive.

1- ¿Qué juegos de coches me recomendarías que no fueran muy caros?

Me lo pones difícil, sobre todo por lo del precio. Te recomendaría «Virtua Racing», pero no sé a qué precio está. Luego te divertirás un montón con cualquier título de la serie «Micromachines».

2- ¿Y juegos de rol que sean largos?

El más largo es «Shining Force II», pero no está traducido al castellano. En todo caso, no olvides «Light Crusader», que es una delicia visual y sí está traducido.

3- ¿Y de golf y de fútbol?

El «PGA Tour Golf III» y si tienes un poco de paciencia, el «FIFA Soccer 96».

4- ¿Qué me recomendarías que me comprara, el Mega CD, la 3DO, la Saturn o la PlayStation, o sigo con la Mega Drive dos o tres años más?

Tú sabrás las ganas que tienes de cambiar de consolas. Mi consejo es que, si no estás aburrido, esperes un poco. Quizá no tanto como dos o tres años, pero sí unos meses. Tienes que pensar qué máquina ofrece unos juegos más compatibles con tus gustos, y para saberlo deberás esperar a que haya un buen número de juegos en el mercado.

José Manuel (Tarragona)

El primer titulo de la coleccion



Estimado dólar, digo Yen, te escribo para preguntarte algunas cosas acerca de PlayStation.

1- ¿Es PlayStation más potente que Saturn?

Ambas máquinas tienen unas características técnicas semejantes y donde de verdad deben demostrar su potencia es en los juegos. Por ahora las dos máquinas están por el estilo en cuanto a calidad y cantidad.

2- ¿Con qué juegos me recomendarías empezar mi colección en PlayStation? ¿Qué tal «Lemmings 3D»?

Lo lógico es que empezaras con «Ridge Racer» y «Toshinden», dos juegos imprescindibles. Luego, si te gusta comerte el cerebro, los «Lemmings» son una oportunidad única para que lo demuestres.

3- ¿«Tekken» o «Toshinden»? ¿Con cuál de todos los juegos de lucha de las nuevas consolas te quedarías?

Personalmente me gusta más «Toshinden». Le ha salido una dura competencia con «Virtua Fighter Remix», pero el juego de Takara sigue siendo mi preferido.

4- ¿PlayStation seguirá la línea de Neo Geo? Me explico, ¿contará con un número reducido de géneros?

No, su campo de acción será tan amplio como el de una 16 bits. Tendrás desde lucha, coches, inteligencia, estrategia, acción, plataformas...

5- Teniendo en cuenta que me gustan todos los géneros, ¿debería renunciar a todos los buenos juegos que salgan de aquí a Navidades para Super Nintendo y esperar a la segunda parte de «Mario»?

Esperar no vas a tener que esperar mucho, ya que «Super Mario World 2» estará a la venta en noviembre. Es un juego excepcional, divertido y precioso, pero sería una pena que dejaras escapar otro buenos juegos que están saliendo. Ya sé que el "money" no da para más, y si sólo tienes para uno, con «SMW2» no te equivocarás.

JP Rex (Tarragona).

Si Indurain fuera yankee

¿Cómo te va, Yen? Yo estupendo, en una hamaca y con el sol pegando fuerte. Pero bueno, vamos al meollo de la cuestión, que es lo que realmente importa:

1- Ya has dicho que las 16 bits no podían tener juegos como el «PC Fútbol». Bien, ¿crees que sacarán el «PC Fútbol» para las nuevas consolas?

Tendrás que preguntárselo a Dinamic Multimedia, que son los programadores del «PC Fútbol». De todos modos, te diré que el «FIFA 96» de PC lleva unas opciones muy similares al «PC Fútbol» en cuanto a compra y venta de jugadores, ser el manager del equipo, etc. Si esto no se ha añadido a los juegos de Saturn y PlayStation, por algo será.

2- ¿Por qué no hay en las consolas juegos de ciclismo?

Alguno hay, pero tan malo que no merece la pena. Además, el ciclismo es un deporte muy popular en Europa, pero donde se corta el bacalao en esto de la programación es en Japón y USA. ¿Será por eso?

3- Se rumorea por aquí que hay tres tipos diferentes de Saturn y uno de ellos lleva el MPEG incorporado. ¿Es eso cierto?

Está la Saturn de Sega, la V-Saturn de JVC y la HiSaturn de Hitachi. Ésta última incorpora el Video CD "decoder", que permite disfrutar de Video CD sin necesidad de tarjeta MPEG.

4- ¿Crees que saldrá «Time Cop» para Mega Drive, pero con una jugabilidad mejorada?

No va a salir «Time Cop» para Mega Drive, ni con, ni sin jugabilidad mejorada.

5- ¿Se podrán ver películas de CD en Ultra 64? ¿Qué tendrá Ultra que no tenga Saturn?

En principio, Ultra 64 será una máquina de cartuchos que sólo va a servir para jugar. Ultra 64 será una consola y punto. Aparte del chip de silicio, la utilización de cartuchos y las cuatro entradas de pad, no sé de más diferencias.

Ioritz Etxabe (Bilbao)

A unos 200 km por hora

Hola Yen, currante, tengo unas preguntillas para ti.

1- ¿Qué prefieres, «Ridge Racer», «Daytona USA» o «Cruis'n USA»?

No sé si decantarme por «Daytona» o por «Ridge Racer». Quizá, por un pelo, prefiera «Ridge Racer». De «Cruis'n USA» no puedo hablar hasta ver su versión para Ultra 64.

2- ¿Cuándo sacarán «Sega Rally»?

Alrededor de febrero.

3- ¿Puedo encontrar la Saturn en América en versión Pal? ¿Cuánto me costaría?

En América todas las Saturns son NTSC. No te recomiendo comprarte una consola americana.

4- ¿Cuándo sacarán Ultra en USA? ¿Cuánto costará?

En Estados Unidos se pondrá a la venta al mismo tiempo que en Europa, es decir, para primavera. Es en Japón donde aparecerá unos meses antes, concretamente en Navidad. Se especula con que su precio americano sea de 20.000 $, lo que puede hacer pensar que su precio en España sea de 40.000 pts.

5- ¿Podrá usar Saturn gráficos renderizados como Ultra?

Los gráficos renderizados no son patrimonio exclusivo de nadie, y de hecho Saturn ya los ha utilizado alguna vez. Sin embargo, las informaciones que han ido llegando sobre Ultra garantizan una renderización de muchísima más calidad que la de cualquier otra consola.

Ricardo Sanz (Madrid)

La consola misteriosa

Saludos, Yen. Tengo una Super NES y éstas son mis preguntas:

1- ¿Saldrá el «Earthbound» traducido al castellano?

Puedes olvidarte de que salga traducido. Es más, es posible que ni siquiera se ponga a la venta en España.

2- ¿Has jugado al «FIFA 96»? ¿Sabes algo de él?

Ya habrás podido leer la amplia Preview que hemos elaborado de esta maravilla de E.A. en las primeras páginas. Sí, he jugado, y simplemente puedo decirte que sólo por las ligas y los nombres reales de los jugadores, ya merece la pena.



3- ¿La Ultra se conectará a la tele con euroconector o como la Super, lo hará con cable de antena?

Mira, ni siquiera sé cómo van a ser los pads, así que como para saber con qué conexión la van a poner a la venta. Ultra 64 es el misterio de Nintendo.

Javi Consolas (Pontevedra)

Piensa mal y no siempre acertaras

¡Hola Yen!, tengo una Mega Drive, una Game Gear y unas preguntillas:

1- ¿Será Ultra 64 multimedia? ¿Podrá hacer juegos de la calidad de Saturn siendo de cartuchos? ¿Cuánto costarán sus juegos? ¿Saldrá a la venta con algún juego incluido?

No será multimedia, sino "sólo" para jugar. El hecho de que un juego vaya grabado en CD no le garantiza calidad. Es más, los cartuchos son lo mejor para jugar.

Que los juegos de Ultra tengan más o menos calidad que los de Saturn depende de muchas más cosas que del formato. El precio de los cartuchos rondará el de los juegos de Super, y no sé si la venderán con o sin juego.

Por lo demás, fíjate la de cosas que pueden pasar de aquí a Navidades.

2- ¿Sacará Ultra 64 un CD? Si es así, ahí está la trampa del precio: venden luego el CD al mismo precio y para él hacen los mejores juegos.

Está bien que seas desconfiado, porque así nadie te va a vender gato por liebre, pero llegar a esos extremos me parece exagerado. Ultra 64 es más barata, entre otras cosas, por no llevar lector de CD. Lo de vender un CD después es un rumor que no se ha desmentido ni confirmado, aunque la consola se ha pensado como una máquina en sí misma. Espérate a ver Ultra 64 y luego hablamos sobre su precio y sobre su CD.

3- ¿Cuándo saldrá la Game Gear de 16 bits en España?

Encontrarás una noticia y una foto de la consola en las HC News. Lo que no sé es su fecha de salida.

4- Si la Game Gear puede reproducir imágenes de la TV, ¿podrá hacer juegos tan buenos como los de Mega Drive?

¿Y tu video puede hacer juegos tan buenos como los de Saturn? Una cosa es lo que una pantalla puede mostrar y otra lo que el procesador de la consola es capaz de mover.

Manolo Urquizar (Granada).

Un rolero principiante

Saludos, Yen ¿Cómo te va? Yo voy tirando, pero espero que me puedas responder a estas preguntas con tus sabios consejos. Tengo una maravillosa Mega Drive.

1- Soy un novato en esto del rol y me gustaría que me recomendaras un juego de este tipo para ir familiarizándome.

El «Soleil» puede ser la mejor manera de empezar. No es muy difícil y está en castellano.

2- Nómbrame juegos de rol y aventuras para Mega Drive que sean buenos.

Ordenados de mayor a menos dificultad: «Shining Force 2», «Light Crusader», «Soleil» y «Story of Thor».

3- Soy un fiel seguidor de la saga «FIFA Soccer». Teniendo el 94 y el 95, ¿merece la pena comprarse el 96?

Piensa que tiene tres ligas más, un modo de juego nuevo y los nombres reales de los jugadores. A la hora de jugar, la mecánica es muy parecida. Elige tú mismo.

Space Zombiz



El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos

2ª División con 20 equipos

Copa del Rey

Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador



1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

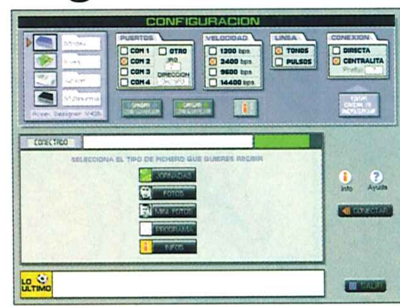
Pro-Manager

Nuevas características



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.



Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey

A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA





EL DIBUJO DEL MES

Ahora que «M. K.» vuelve a las primeras páginas de la actualidad con su tercera entrega, hemos recibido a Bakara según José Luis Jurado, de Inca (Mallorca). El personaje es de «M.K. II», pero el dibujo está realmente bien.

La mascota del mes

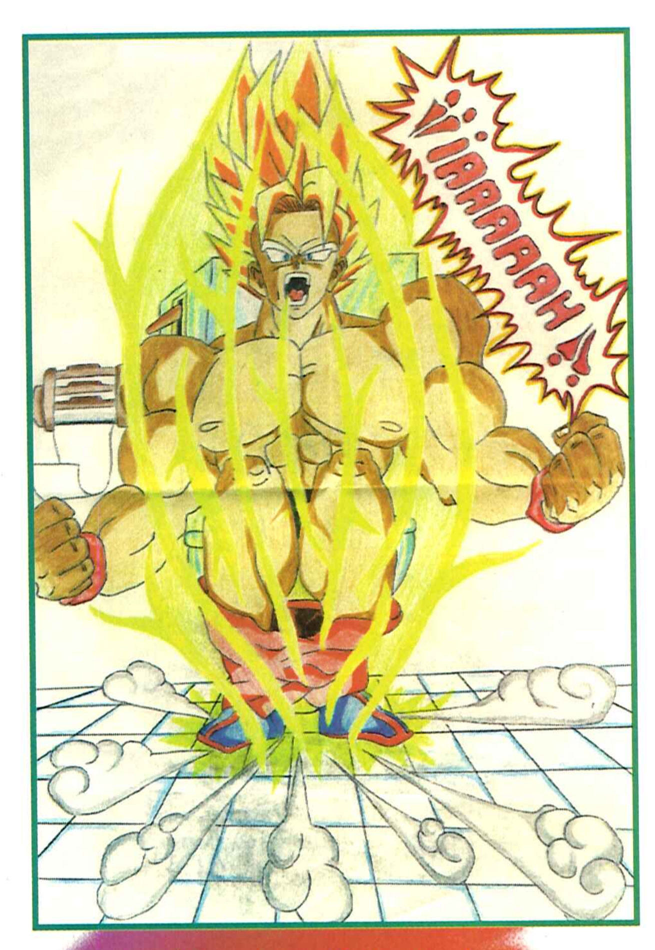
Este mes nuestra mascota llega de Baleares, para ser más exactos de Palma de Mallorca. Su autor es Jesús Fernández Sánchez.



PROTA TÚ

Octubre nos depara un "prota" atípico. Este caballero con cara de felicidad y a vocación de piloto es Abel Vaquero, residente en Madrid, compañero en estas lides y futuro padrazo. Y es que no hay más que verle la cara...



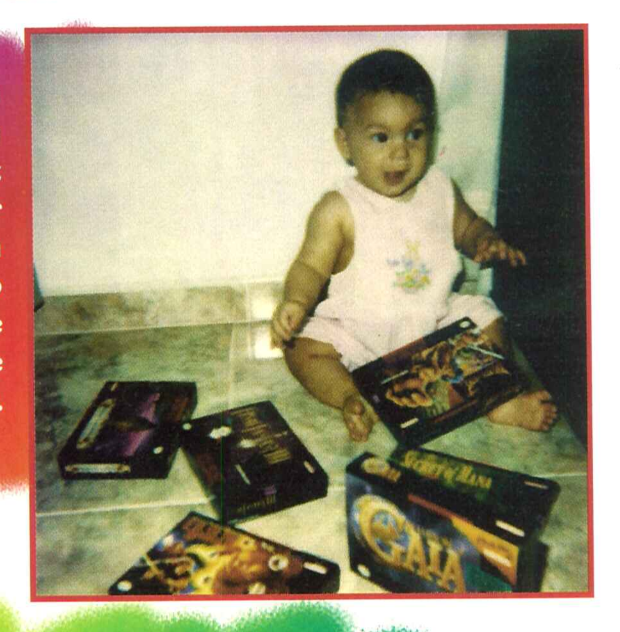


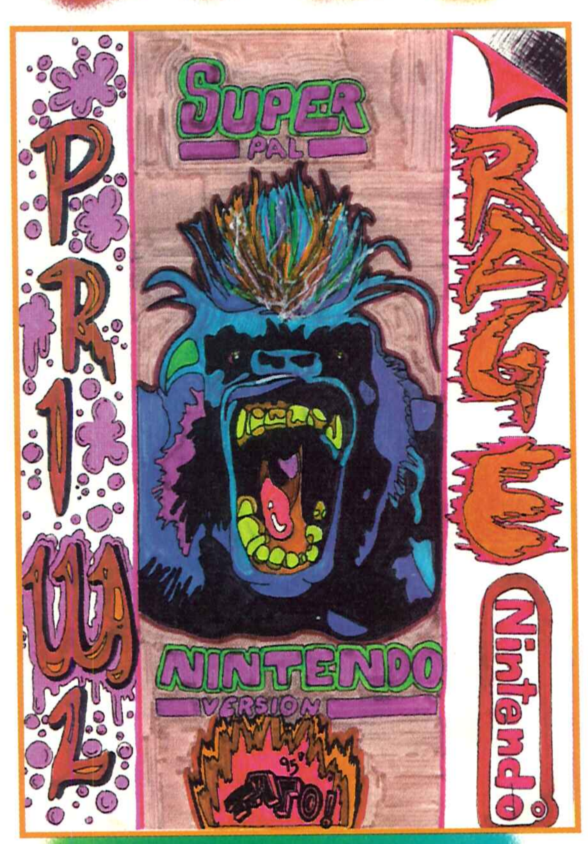
José Francisco Gallardo, de Almería, ha pillado a Goku en una situación comprometida.



JMFQ quería que le diéramos una alegría publicando su dibujo, y con los nervios se le olvidó ponernos su dirección.

Esta criatura es Sonia Rodríguez Pérez. A pesar de su corta edad, su tío asegura que es un rolera de cuidado.



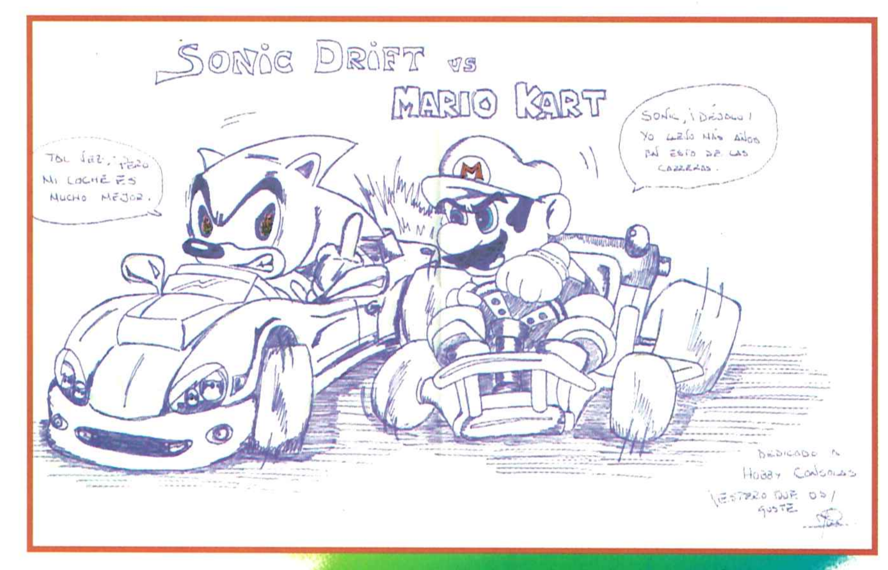


Carlos Tato, de Daimiel (Ciudad Real), nos ha enviado este "bestial" dibujo.

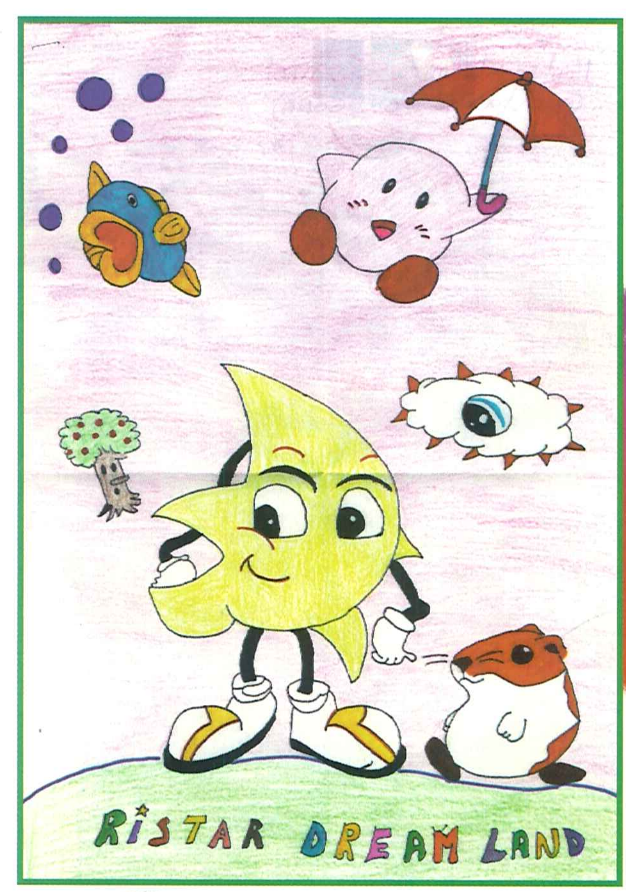
El mundo de Disney, siempre mágico, ha sido la fuente de inspiración para David Martins, de Fuenlabrada (Madrid).



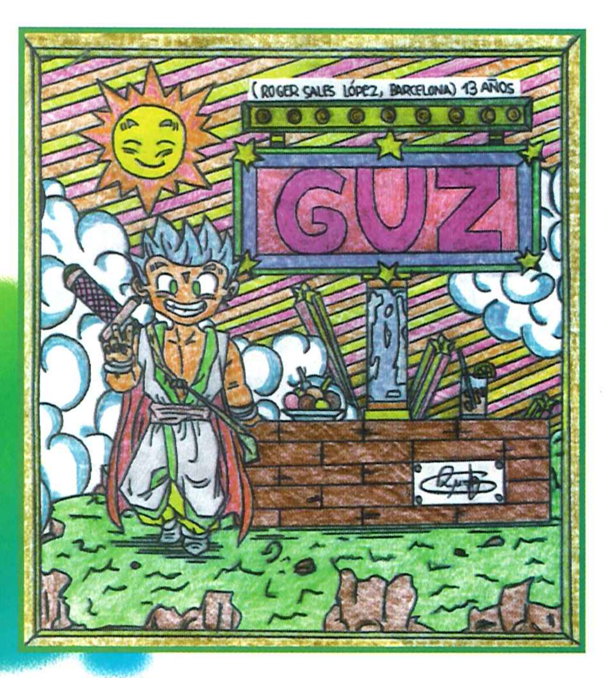
¡Qué Locura!



Jaime San José, de Valladolid, está seguro de que así comenzarían Sonic y Mario una carrera.

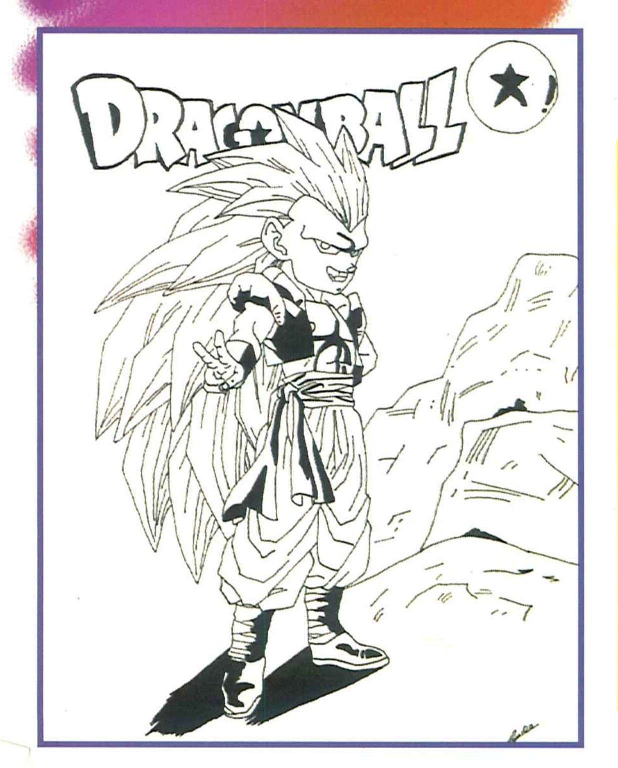


Montse Domínguez Piñol, de Tarragona, ha desbancado a Kirby de Dream Land, sustituyéndole por Ristar.



De lo más simpaticón este dibujo que Roger Sales López nos envía desde Sta. Coloma de Gramanet.

De nuevo, ración de «D.B.». Ésta se la debemos agradecer a Surya Nolla Ardévol, de Palma de Mallorca.



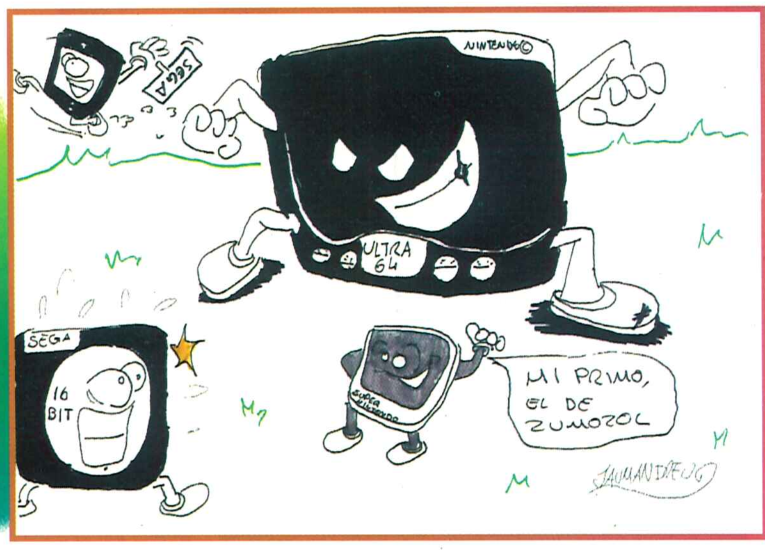


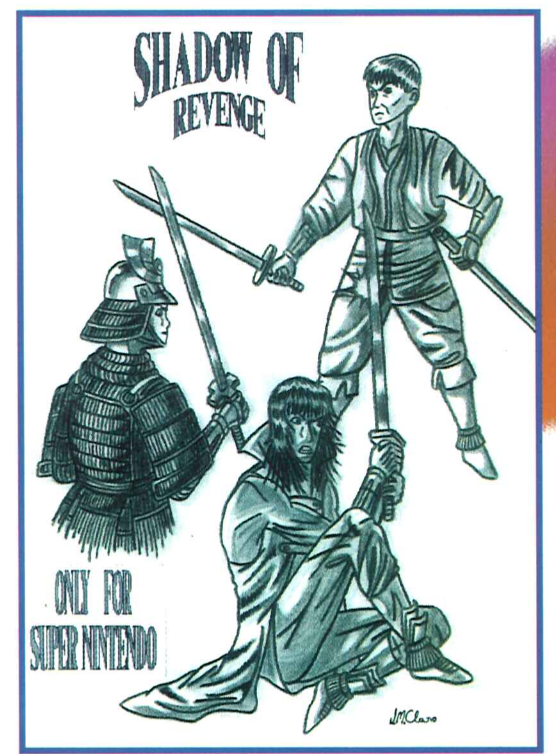
Este apunte a todo color de humor macabro es obra de Francisco Fernández Rojas, de Subirats (Barcelona).



Raúl Rioja, de Alicante, se ha decantado por una buena ración de lucha inspirada en «Tekken».

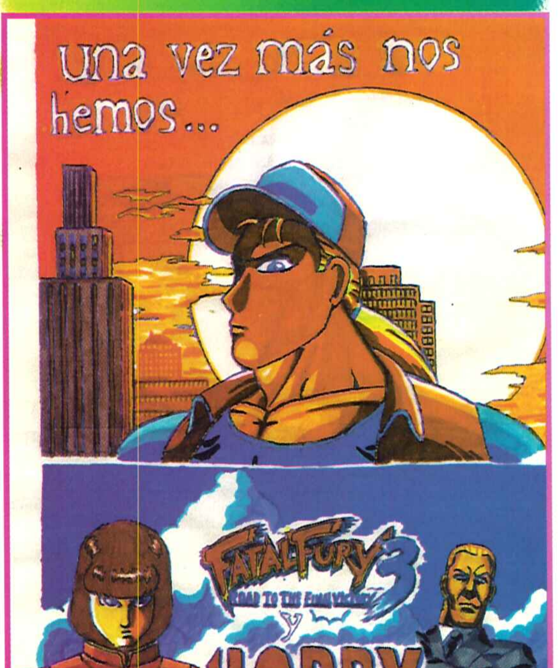
Desde Barcelona, David Yaumandren se toma con mucho humor esto de las nuevas consolas.





Desde Dos Hermanas (Sevilla) llega este dibujo de José Manuel Claro, con recuerdos para sus compañeros de Instituto.

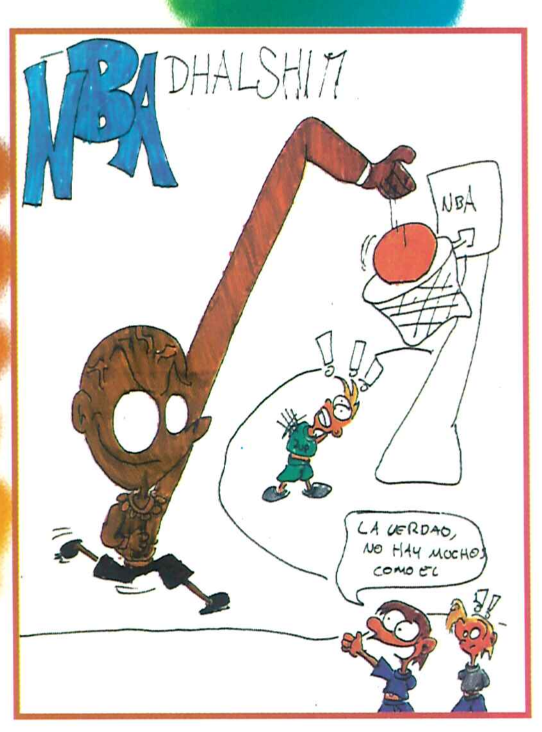
Bonito, y halagador, el dibujo que nos envía desde Córdoba Fco. Javier Rico.





Rodrigo Stehr Mendaña, de Vigo, ha elegido Toshinden como fuente inspiradora de su dibujo.

"El Enigma"ha descubierto el ídem de cómo funcionaría Dhalsim jugando en la NBA.



LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY



MAXIMUN CARNAGE

7E099432 Invencibilidad
7E0A0CXX Elección de nivel
(reemplaza XX por):

1C	Rooftop 2
1E	Prospect Park
20	Prospect Park 2
2A	Statue of Liberty
2C	Manhattan Street 1
30	Manhattan Street 2
32	Final
36	Pantalla secreta
38	Pantalla secreta
3A	Pantalla secreta
3C	Pantalla secreta
3E	Pantalla secreta
40	Pantalla secreta

SPARKSTER

7E06910E	Energía infinita.
7E016809	Vidas infinitas.
7E016A63	Vida extra por cada gema recogida.
7E06A8FF	Contador de Fuel.
7E072100	Sólo necesitas matar al primer jefe en el primer nivel.
7E07B100	Sólo necesitas matar al segundo jefe en el primer nivel.
7E0C6100	Sólo necesitas matar a los jefes en el primer nivel.

STREET RACER

7E16F101	Turbos ilimitados para el jugador 1.
7E16F301	Turbos ilimitados para el jugador 2.

CASTLEVANIA X

7E00AA40 7E00A840	Barra de energía ilimitada (hay que introducir los dos).
7E009E02	Vidas infinitas.

RISTAR

SELECCIONA NIVEL:
Vé hasta la pantalla de passwords e introduce éste: ILOVEU. Vuelve al menú principal y presiona GAME START. Por fin podrás elegir nivel.





METAL MARINES



PASSWORDS:

HBBT	RNSN
PCRC	ZDCP
MWTN	FKDV
LSMD	YSHM
CLST	CLPD
JPTR	LNVV
NBLR	JFMR
PRSC	JCRY
PHTN	KNLB
TRNS	

TRUE LIES

UNOS PASSWORDS MUY INTERESANTES:
El interés está en su casi divina utilidad, sobre todo para aquéllos que no consiguen pasar del principio. Toma nota:

BGLVS	Password para vidas infinitas.
BGGRLY	Password para energía ilimitada.
BGWPNS	Password para comenzar con todas las armas.
MNCHT	Password para selección de nivel
CRDTS	Password para ver los créditos
SHTGN	Password para contar desde el principio con el fusil.

¿Verdad que tenía razón al decir que eran muy interesantes?





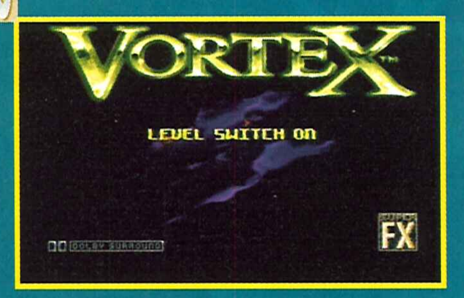
& PHASERS

VORTEX

INVULNERABILIDAD Y SELECTOR DE NIVEL
Presiona en un pad el botón Y y termina la BMS, y con el botón A termina el nivel. El botón R te da vidas infinitas, armamento e invulnerabilidad. El selector de nivel provee a los jugadores con una visión en 3D. Para ello debes introducir el código y esperar hasta que parece el 'Bonus Container'.

NINTENDO SUPER NINTENDO



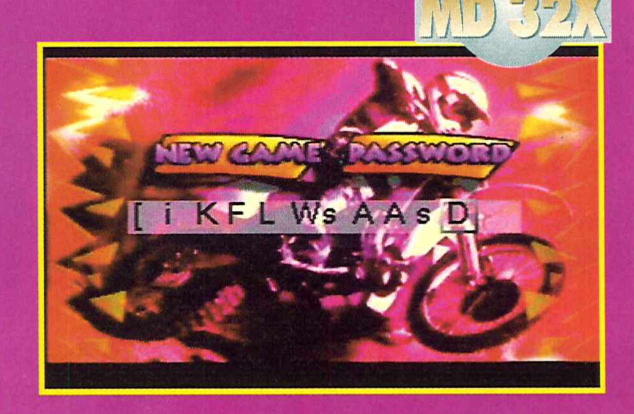


MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

SEGA MD 32X

PASSWORDS:

2:	aVwwhEKAgoA
3:	5hQxiHTAAJB
4:	jDBCFLXAkpB
5:	xVpSmNdAMKC
6:	imhDoQjAwqC
7:	dDSkpToAYLD
8:	[iKFLWsAAsD
9:	h9CWsYyAkME
10:	qKjGNb7AEtE
11:	[dT3OfFBoNF
12:	kuLYQkKB]uF



WORLD HEROES 2 JET

GOLPEAR COMO LOS JEFES:
Para lograr esto debes pulsar DRCH., IZQ., A, B, ABAJO, ARRIBA cuando veas el Logo TAKARA. Una vez hecho esto bastará con presionar:

Jefe1: ABAJO, ABAJO-DRCH., DRCH., ABAJO-IZQ., IZQ.+B.
Jefe 2: DRCH., IZQ.+B..
Jefe 3: ABAJO, ABAJO-IZQ., IZQ.+B.
Jefe 4: ABAJO, ABAJO-DRCH.,DRCH., ABAJO-d, IZQ.+B.
Jefe 5: IZQ.+B..
SUPER ESPECIAL: - Abajo, derecha, abajo-derecha, abajo, abajo-izquierda, izquierda, derecha, izquierda + A + B.

NINTENDO GAME BOY

CÓDIGOS ACTION REPLAY



MICRO MACHINES 2

FFD8460004	No coche azul.
FFD8570004	El coche rojo no puede moverse de derecha a izquierda.
FFD8360002	No coche amarillo.
FFD8350009	Movimiento poco adecuado del coche azul.
FFF3310002	Vidas infinitas.
FFD87E0002	Coche amarillo sin movimiento.

ALEX THE KID ENCHANTED CASTLE

FFFE290008	Anillos infinitos.
FFC1200008	Vidas infinitas.
FFFE270008	Infinitos pogo sticks.
FFFE250008	Infinitos bikes.
FFFE280008	Bastones infinitos.
FFFE2A0008	Tokens infinitos.
FFFE2B0008	Capas infinitas.
FFFE2000XX	Reemplaza XX por el número de monedas que quieras.

CHIKI CHIKI BOYS

FF9EE10028	Energía infinita.
FF824A0003	Magia infinita.

GLOBAL GLADIATORS

FF001C0035	Tiempo ilimitado.

GYNOUG

FFC9770001	Invencibilidad.
FFC9B70002	Incremento de vidas y puntuación.

LAST BATTLE

FFFE0D0040	Energía infinita.
FFFE150099	Tiempo ilimitado.

ANIMANIACS

FFFB710002	Vidas infinitas.
FFFB17003F	Barrra de energía.

SYLVESTER & TWEETY

FFFBCF002	Vidas infinitas.

LASERS



DAYTONA USA

CRÉDITOS:
Cada vez que consigas ganar una carrera, pulsa START en la celebración y verás los nombres de los programadores.

RADICAL REX

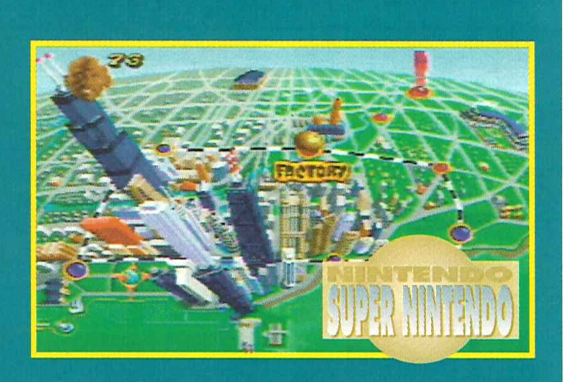


SELECCIÓN DE NIVEL:
En la “segunda” pantalla de presentación, es decir, en la de 1 player, 2 players y options, coge el segundo mando y pulsa A, C, ABAJO, DRCH., ARRIBA, B.
Aparecerás en la pantalla de selección de nivel.

MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY

73 VIDAS Y SELECCIÓN DE NIVEL:
Un password es el responsable de tu fortuna, y además es sencillo de aprender, mira:

12345678999



ROAD RASH 3

COMENZAR CON DINERO Y ALGO MÁS:
Presiona en la pantalla del título uno de estos passwords y observa:

DRCH, A, ABAJO
C, IZQ., ARRIBA, B.
IZQ., A, B, DRCH., A, ABAJO, DRCH.
A, B, DRCH, A, C, A, ABAJO, A, B, DRCH., A.
B, IZQ., ARRIBA, DRCH.



TOUGHMAN CONTEST

INTRODUCE ESTOS PASSWORDS Y OBSERVA SUS RESULTADOS:

MRBUCKEYE
FQSTER
WEASEL

PAC-ATTACK



NIVEL 100:
LST es el password que debes introducir para acceder directamente a la parte “final” de este juego.
Aunque para acceder a él directamente, h[...] de introducir éste otro código: JFK.

& PHASERS

PANZER DRAGOON

SEGA SATURN



WIZARD MODE:
En la pantalla de "normal game" y "options", presiona L, R, L, R, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCH. Entonces podrás jugar a tope de acción.

MAXIMUN CARNAGE

UNAS COMBINACIONES MUY INTERESANTES:
Hacerte con tres ventajas importantes no será muy difícil. Sólo tienes que introducir las siguientes combinaciones en la pantalla de presentación:
Barra de energía: IZQ., L, A, X, Y, SELECT.
Cinco continuaciones: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, A, B, SELECT.
Cinco vidas: ABAJO, Y, B, R, L, SELECT.



CLAYFIGHTER 2

SUPER NINTENDO

JUGAR CON...:

•ICE: Pulsa en la pantalla del título ARRIBA, L, L, L, DRCH., mientras mantienes presionado el botón B.
•SPIKE: En la misma pantalla y manteniendo pulsado el R, presiona X, B, B, A, Y, IZQ., A, Y.





•THUNDER: Esta vez debes apretar DIAGONAL ARRIBA/IZQ. mientras pulsas Y, B, X, B, B, X, A.

FIFA SOCCER '95

SEGA MEGA DRIVE

LA LISTA DE CÓDIGOS MÁS ESPERADA:
Probablemente estarías esperando estos códigos, pues aquí los tienes. Lo primero que tienes que hacer es ir a la pantalla de opciones y pulsar:

C, C, C, B, A, A, A, B.	Caminos invisibles
B, A, C, B, C, C.	Curva espectacular.
A, A, B, B, C, C, A, A.	Equipo perfecto.
C, A, B, C, C, B, A, C.	Crazy Balon
B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.	Súper poder.
A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.	Súper gol.
A, A, A, A, A, B, C.	Súper ataque.
B, B, B, B, B, C, B.	Súper defensa.
B, A, C, B, C, C.	Shoot-out.

Ahora comienza a jugar normalmente, y en la pantalla Control Menu pulsa A. Luego, para activar todos los trucos, entra en la pantalla de opciones.





B.O.B.

SEGA MEGA DRIVE

UNA BUENA AYUDA:
Enciende la consola y enchufa los dos pad. Cuando aparezca la pantalla de presentación FOLEY, pulsa todos los botones de ambos pads hasta que escuches un sonido. Esto querrá decir que el truco ha funcionado y que al comenzar el juego contarás con vidas infinitas y armamento completo.

PUTTY SQUAD

PASSWORDS
Estos passwords corresponden a las cuatro últimas fases:

- Jumble Street:	WWFPM
- The Wizard's Frozen Garden:	GXDKP
- Cloud Castle:	YVLPD
- The Depths of Despair:	JPWSW





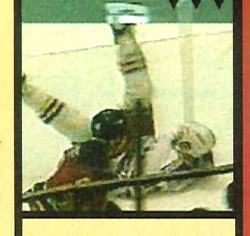
HOBBYSPORTS

El hockey sobre hielo se convierte, con la llegada del otoño, en el deporte preferido por Saturn y las 16 bits.

pga. 144

NHL Hockey 96

E.A. Sports da juego y espectáculo en SN y MD









Nuevo pga. 148

Val D'Isere Skiing and Snowboarding, esquía con Jaguar

La consola de Atari se apunta a los deportes de invierno con un cartucho que os llevará a deslizaros por las más peligrosas laderas de Europa.

pga. 150

NHL Hockey 95 tamaño bolsillo

La portátil de Nintendo nos acerca el mejor hockey del momento de la mano de E.A.

pga. 151

World Master Golf para SN

Las más modernas tecnologías se alían con Virgin para mostrar un golf distinto y espectacular.

Previews pga. 146

NBA Live 96 y E.A. Sports, toda una garantía para las consolas de16 bits

Mega Drive y Super Nintendo disfrutarán a tope de toda la emoción de la NBA en una varsión mejorada y actualizada del famoso NBA Live.



La Noticia

International Superstar Soccer Deluxe estará ya listo en noviembre

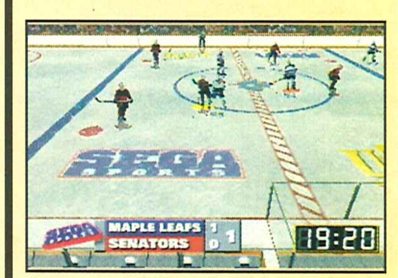
El mejor fútbol de Konami vuelve a SNES

Konami ya tiene lista la segunda parte de su laureado simulador futbolístico **«International Superstar Soccer».** «ISS Deluxe» contará con los mismos elementos que tanta admiración causaron en su primera parte: esa absorbente **sensación de realismo**, esos sprites de tamaño descomunal y esa apabullante jugabilidad que os amarró a vuestra **Super Nintendo** allá por las pasadas Navidades.

Por supuesto, en esta nueva entrega podréis volver a **ejecutar con facilidad todas las maniobras futbolísticas** que hacen de este deporte un espectáculo incomparable (pases, taconazos, chilenas y demás maravillas de la técnica). Tendréis a vuestra disposición diez equipos nuevos, que redondearán la cifra de **36 selecciones**. Además, se incluirán nuevas tácticas de juego, repeticiones en cualquier momento del partido, escenarios inéditos y la divertida posibilidad de participar **cuatro jugadores simultáneos.** Pero lo mejor es que el cartucho **se pondrá la venta en noviembre,** aunque aún no hay fecha para su lanzamiento en España.

Bajo el título de «NHL All Stars Hockey»

El hockey más real llega a Saturn



Sega está completamente decidida a demostrar lo que es capaz de hacer a la hora de elaborar juegos espectaculares para la más potente de sus consolas, con títulos como este **«NHL All Stars Hockey»**. Su lanzamiento al mercado está previsto **para el próximo mes de noviembre,** para que así podáis pasar unas estupendas vacaciones invernales dándole al stick.

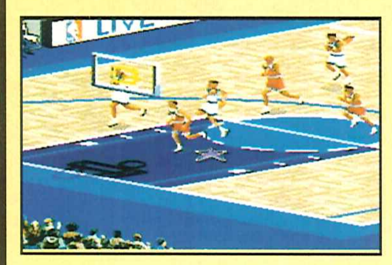
La intro ya resulta de lo más atractiva, combinando imágenes de un partido real con otras del propio juego. Ya dentro del juego, cabe destacar la presencia de **cuatro modalidades** en las que poder intervenir: **pretemporada, temporada regular, playoffs y entrenamiento,** modalidad ésta que se está poniendo muy de moda entre los cartuchos deportivos.

Pero sin duda, lo más destacado será la sensación que proporcionará al jugador de **estar en el interior del partido,** gracias al seguimiento que harán del mismo las **diez cámaras que llevará incorporadas**, y que os permitirá acercaros a los jugadores de manera que casi podréis tocarlos con vuestras manos. Todo ello va a servirle para convertirse en el hockey sobre hielo más real que haya aparecido hasta este momento.

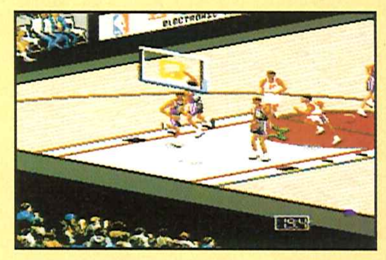


Las diferentes cámaras que siguen el juego os introducirán hasta el mismo corazón del partido, para que no se os escape ni un detalle.

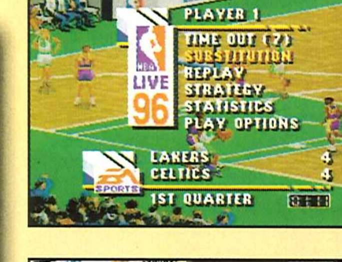
SportPreview







NBA LIVE 96



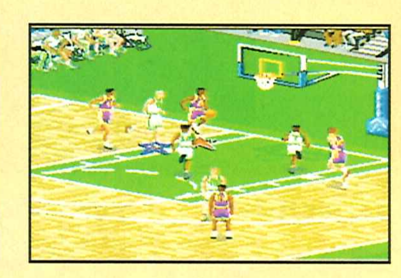


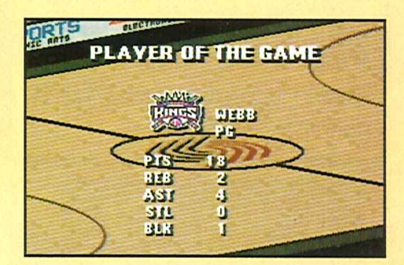
Al igual que ocurre en las canchas estadounidenses, los jugadores de los equipos aparecerán de uno en uno sobre la pista para ser debidamente presentados a todo el público.

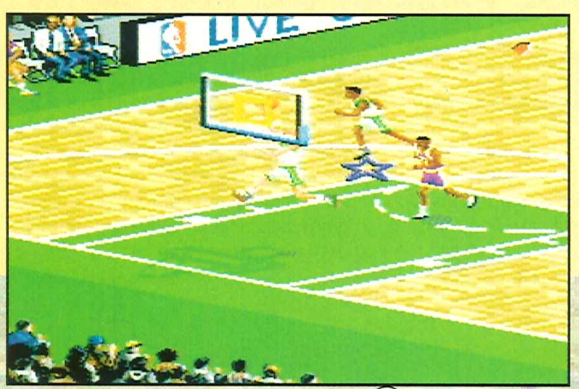
E.A. Sports nos enseñará su mejor baloncesto

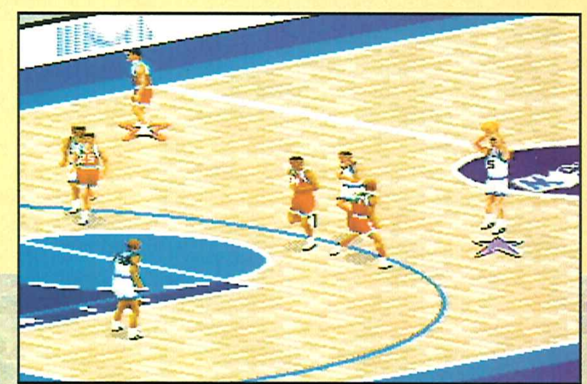
Hacia noviembre del pasado año, **E.A.Sports** nos sorprendió muy gratamente con un extraordinario simulador de baloncesto llamado **«NBA Live 95»** para los soportes 16 bits de Sega y Nintendo. Se trataba de un 12 megas de puro baloncesto, que logró impactar y recoger un buen número de elogios. Pero como Electronic Arts es consciente de que en este mundo de las consolas es imprescindible renovarse y mejorar lo que parece inmejorable (por lo menos si pretende mantenerse entre las grandes compañías de videojuegos), ha elaborado este novísimo **«NBA Live 96»** que estará disponible **a partir del próximo noviembre** y que será más rompedor aún que su predecesor.

Estamos hablando de un cartucho **para Super Nintendo y Mega Drive** que incluirá **todos los equipos de la NBA** (incluidas las dos nuevas franquicias de Toronto y Vancouver, junto a **cuatro equipos de nombre ficticio** cuyas plantillas estarán compuestas **por los jugadores que vosotros mismos deseéis**, y, por supuesto, los **dos combinados all-stars** con los mejores jugadores de las conferencias este y oeste. Para dar aún más realidad al asunto, las canchas de juego **reproducirán las auténticas de los equipos de la NBA,** de tal modo que os podréis











El partido que en la NBA se celebra una vez al año, el de las estrellas del Este frente a las del Oeste, vosotros podréis vivirlo cuantas veces queráis en Mega Drive y Super Nintendo.





dar el gustazo de jugar en el Boston Garden o en el Madison Square Garden de Nueva York.

En otro orden de cosas, el juego presentará unas amplísimas estadísticas, **permitirá realizar traspasos y compras de jugadores**, desarrollar **tácticas y jugadas sobre la pizarra** y, lo que es más importante, vivir un ambiente puramente baloncestístico que os deleitará a todos a partir de noviembre.

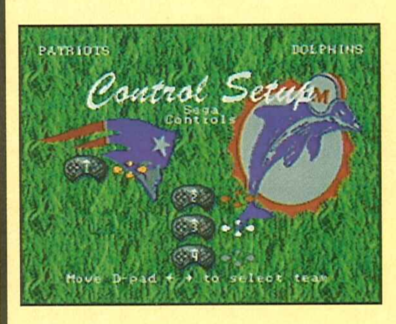
Consola
SNES y Mega Drive
Compañía
E.A.Sports
Lanzamiento
Noviembre



Existirán cuatro equipos en los que podréis incluir a los jugadores que más os apetezca, formando así unas plantillas de increíble potencial con las que arrasaréis al resto de los equipos.

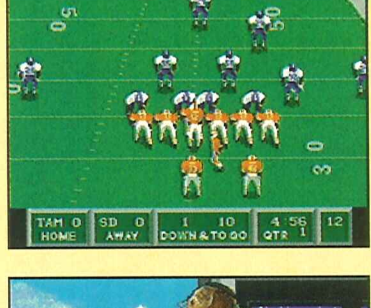
John Madden regresa a Mega Drive con una nueva versión

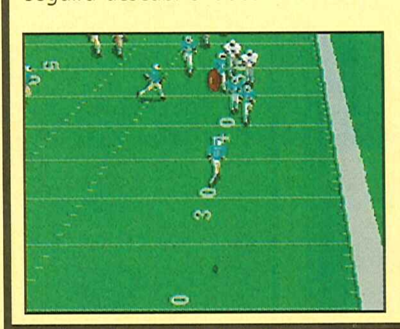
El fútbol americano será de nuevo protagonista



Id ajustándoos vuestras protecciones y vuestros cascos, porque el fútbol americano volverá a irrumpir con toda su fuerza **en Mega Drive.** Y lo hará bajo un título que ya cuenta con enorme solera en este mismo soporte y al que ya se le puede considerar como un clásico. Concretamente, nos estamos refiriendo a **«Madden NFL»**.

Convenientemente revisado para su nueva aventura, **«Madden NFL'96»** seguirá descubriéndoos los secretos de uno de los deportes que más tirón tiene en los Estados Unidos. Para ello se valdrá de **30 equipos**, multitud de jugadas a realizar, diseño de jugadores propios, la posibilidad de **cuatro participantes simultáneos** y de un buen número de sorpresas más. Este título llegará **avalado y distribuido por Electronic Arts España**, y será allá por **el mes de noviembre** cuando se encuentre disponible en las tiendas de nuestro país.







«Dirt Trax», motocross para Super Nintendo

Las motos vuelan con el FX

«Dirt Trax» va a ser el título elegido por **Arcadia** para acercar a los usuarios **de Super Nintendo** toda la emoción de un deporte como el motocross. El cartucho, que ha sido **programado por Electro Braines**, incorporará entre sus circuitos el famoso **chip FX.**

Las carreras se desarrollarán **sobre circuitos poligonales**, aunque tanto los pilotos como sus cabalgaduras **serán sprites**, para así evitar los barullos causados por un exceso de polígonos en pantalla. Y en cuanto a opciones, destacará la posibilidad de **dos jugadores simultáneos** a pantalla partida.









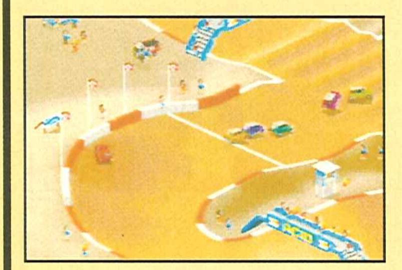
Sube al ring con «Foes of Ali»

E.A. pegará fuerte en 3DO

La compañía **Electronic Arts** va a convertirse por méritos propios en el auténtico rey del mundo boxístico gracias a **«Foes of Ali»**, un cartucho que saldrá a la luz en nuestro país **en noviembre**, y que a buen seguro causará furor **entre los poseedores de 3DO**. E.A. ha trabajado duro y ha invertido muchísimo tiempo en la elaboración de este juego, todo ello para conseguir plasmar con nitidez y hacer vivir al jugador las sensaciones propias de un deporte tan peculiar como el boxeo. Así, **las caras de los boxeadores se irán deformando** a medida que encajen los golpes, y aparecerán cortes, sangre, párpados caídos, etc.

Para la realización de los **ocho boxeadores** que compondrán el juego, se ha recurrido a la **técnica de captura de imágenes en movimiento**, tomando como modelo a un campeón canadiense de los pesos ligeros. Y en cuanto a las texturas son simplemente extraordinarias, al igual que los efectos de sonido. Es decir, boxeo del bueno.







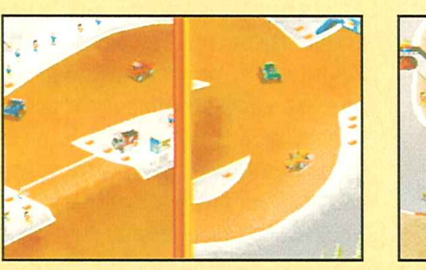
Con «Super Skidmarks», la fiebre por los pequeños vehículos amenaza con extenderse

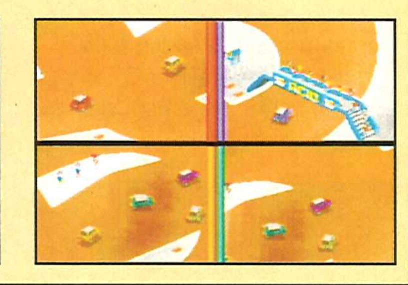
Codemasters presenta en Mega Drive su nueva remesa de cochecitos de carreras

Definitivamente, **Codemasters** le ha cogido el gusto a las carreras protagonizadas por pequeños coches. Si ya sus **«Micromachines»** de tan solo ocho megas supusieron todo un bombazo de adicción y diversión, ahora volverá a deslumbrarnos con un nuevo cartucho en el que los minúsculos automóviles se convertirán otra vez en las indiscutibles estrellas.

En esta ocasión el juego se llamará **«Super Skidmarks»**, y los **16 megas** que llevará incorporados prometen muchas horas de entretenimiento y diversión, tanto si se juega solo como si se hace **con otros tres amigos, gracias al J-Cart** que ya viene siendo habitual en los juegos creados por Codemasters. Las carreras a lo largo de enrevesados circuitos depararán choques, derrapajes y demás circunstancias propias de este tipo de competiciones, pero siempre **dentro de un tono desenfadado y derrochando simpatía.**

Así que ya sabéis, permaneced muy atentos, porque la adicción por las grandes carreras con los pequeños coches está a punto de volver a propagarse **en Mega Drive.**





En noviembre podréis disfrutar de «PGA Tour Golf'96» en formatos de 16 y 32 bits

Un golf tan real como la vida misma

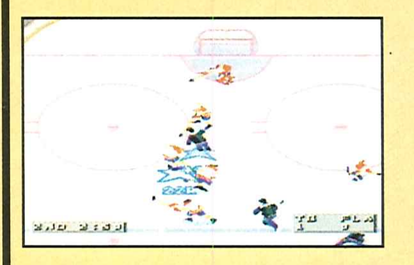
Las consolas **Saturn, PlayStation, 3DO, Super Nintendo y Mega Drive** verán pasar por sus circuitos **a mediados de noviembre** el nuevo **«PGA Tour Golf '96».** Se trata del último trabajo golfístico en el que **EA Sports** ha invertido su trabajo, y del que están convencidos que será **el juego de golf más realista** que ha sido creado hasta la fecha.

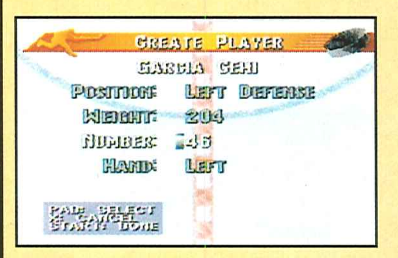
Los motivos de tal convencimiento para los chicos de Electronic Arts están claros, ya que el juego mostrará calles, colinas y valles tridimensionales, un **seguimiento del juego similar al que utiliza la televisión** con varias cámaras, ventanas en las que apreciar la reacción de los golfistas y una serie de detalles más muy dignos de alabar. Además, **se podrá competir contra jugadores profesionales de la PGA**, para conseguir que esa deseada aproximación a la realidad sea aún mayor.





SportPreview





Para satisfacer de algún modo las ansias que todos tenemos de alucinar con **«NHL Hockey 96» de Saturn y PlayStation,** Electronic Arts nos envía como adelanto las correspondientes versiones de este mismo título que han sido realizadas **para Mega Drive y Super Nintendo**, y que desde luego tampoco están nada mal. En concreto, serán **dos juegos de 16 megas** que se encargará de distribuir en nuestro país **DroSoft (ahora ya Electronic Arts)**, y en los que encontraremos hockey del bueno. Caídas, encontronazos, exclusiones, goles espectaculares y acciones trepidantes jalonarán estas dos versiones, con las que no sólo gozarán los amantes de este deporte, sino también aquéllos que hasta el momento no le encuentren demasiado atractivo.

Los partidos, ofrecidos desde una

Las consolas de 16 bits van a recibir en breve la visita de un simulador de hockey sobre hielo, que contendrá todos los atractivos de este trepidante deporte.





Como podéis apreciar en estas imágenes, la perspectiva que se ofrecerá será cenital en todo momento. A la hora de reanudar el juego tras una infracción, aparecerá una ventana que mostrará una imagen de cerca.



¡Te he pillado en fuera de juego! O eso al menos parece querer decir el árbitro en este momento. Un árbitro que, por cierto, solamente aparecerá en escena para decretar las infracciones y para reiniciar el juego.





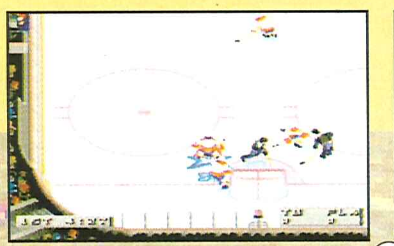
El anticipo de lo que será algo grande

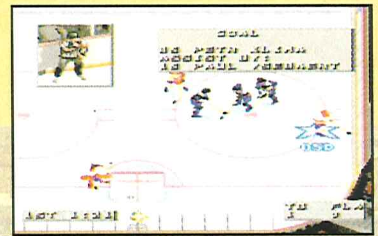
NHL Hockey 96

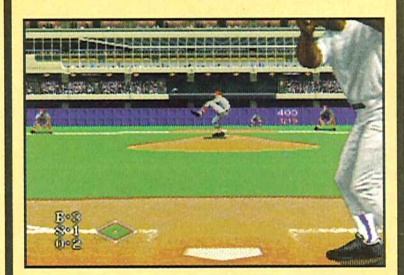
perspectiva cenital desde detrás de una de las porterías, apenas dejarán momento para el respiro, y **el intenso ritmo de juego será la nota predominante** en cada uno de los tres períodos. Los **26 equipos** que se encontrarán a vuestra disposición admitirán fichajes y traspasos de jugadores, y también podréis **crear a vuestro jugador ideal,** al que dotaréis de las características que vosotros creáis más necesarias para ayudar al equipo.

Lo dicho, que se trata de un estupendo preludio de las versiones para los soportes 32 bits que con tanto interés esperamos, y que a buen seguro **no tardarán mucho tiempo en ver la luz.**

Consola
SNES y Mega Drive
Compañia
EA Sports
Lanzamiento
Noviembre







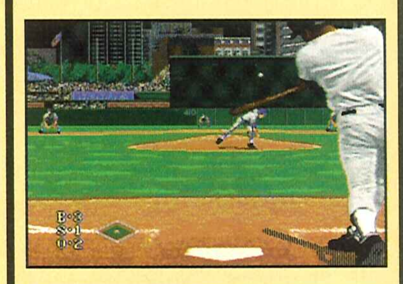
«World Series Baseball' 95» será su próxima apuesta

Sega no va a soltar el bate

La incursión de Sega en el mundo del béisbol, bajo el nombre de **«World Series Baseball»**, ya tiene sucesor. Y siguiendo la tendencia del mercado, **recibirá la coletilla de '95**. Frente a su antecesor, se han incluido **los 28 estadios que forman la liga americana** de este deporte, además de otros tres integrados por las **grandes leyendas del béisbol americano** (como Baby Ruth y Gehring) y un equipo **All Star**.

Los **24 megas** del cartucho se han aprovechado para actualizar los aspectos gráficos y sonoros. En cuanto a éstos últimos, las músicas han sido ligeramente alteradas y se han eliminado algunas digitalizaciones de voz, lo que ha permitido **acelerar el juego y añadir un comentarista para las jugadas.** También será posible escuchar los sonidos típicos de un partido, como el silbar de la pelota, los golpes de bate o el rugir de la multitud presente en el estadio.

Por último, decir que existe una **futura versión para MD 32X**, que ofrecerá mayor calidad en los gráficos y una **función de zoom** para acercarse más aún al juego.





- Nº jugadores: **1 ó 2**
- Nº de pistas: **7**
- Niveles de dific.: **Progresivo**
- Continuaciones: **0**
- Megas: **–**



- **JAGUAR**
- **Esquí**
- **Atari**
- **Virtual Studio**

Val D'Isere

Vertiginosos descensos sobre la nieve

Positivos

+ Consigue transmitir una buena sensación de velocidad.
+ Poder participar en tres modalidades, como son el descenso, el slalom y el gigante.

Negativos

- La ausencia de una competición en la que participen dos jugadores simultáneos.
- El esquiador no responde rápidamente a las órdenes que le llegan desde el pad.





Como anticipo a la temporada invernal que se nos avecina, y para que a todos aquellos locos por el deporte de la nieve se les vaya haciendo la boquita agua, os presentamos el último cartucho deportivo que se ha dejado caer **por la Jaguar.** Las protagonistas principales del juego serán **las nevadas montañas de la estación alpina de Val D'Isere**, sobre cuyas pistas ya os podéis deslizar para sentir toda la emoción y las vibraciones que sólo este deporte es capaz de transmitir. Y todo ello sin necesidad de que os mováis de vuestro sillón favorito.

Bien sobre los clásicos esquíes o bien sobre una tabla (practicando el snowboard), podéis lanzaros montaña abajo **sorteando todo tipo de obstáculos** que aparezcan en vuestro camino, como máquinas quitanieve, árboles e incluso piedras. Todo ello con el único objetivo de **llegar a la meta marcando un buen tiempo,** porque de no ser así podéis resultar eliminados.

Un aspecto destacado del juego lo componen las **tres modalidades en las que podéis inscribiros**, que no son otras que **el descenso,** especialmente recomendado para los ávidos de velocidad, **el slalom**, en el que la habilidad para sortear las puertas está por encima de cualquier otra virtud, y por último **el gigante,** que viene a ser una combinación de rapidez y habilidad en el zigzagueo. En cualquiera de ellas resulta muy conveniente **estar preparado para girar, saltar y mantenerse dentro de la pista,** porque salirse a la velocidad a la que se desciende o chocar contra un obstáculo no es demasiado complicado.

En el aspecto gráfico, «Val D'Isere» no es un dechado de virtudes, a excepción de **la digitalización de la imponente montaña** que se alza al fondo. Todo se ofrece con una perspectiva **desde la espalda del esquiador**, y con ella se transmite **una intensa sensación de velocidad,** que puede convertirse en la excusa perfecta para que los amantes de la nieve decidan volar montaña abajo a través de su Jaguar.





El objetivo reside siempre en evitar la última plaza de la clasificación, ya que de no mejorar el peor de los registros que aparecen en el marcador en las tres oportunidades que tenéis para hacerlo, resultaréis eliminados.



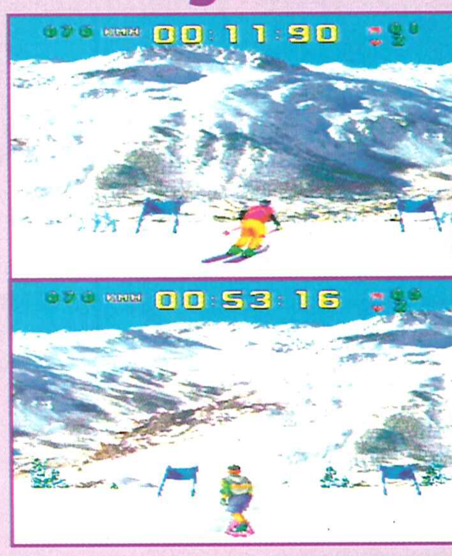
Salirse de la pista y estrellarse contra los árboles o las piedras que la delimitan no es algo inhabitual en los descensos de Val D'Isere. A pesar de que continuaréis en carrera, no podréis evitar perder bastante tiempo.

Descenso



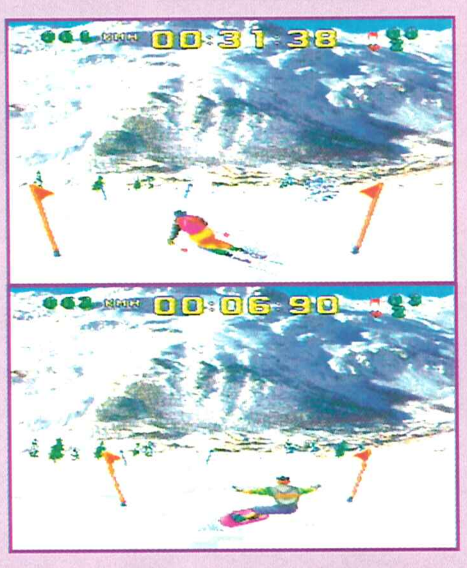
En esta modalidad hay que bajar a tumba abierta, recurriendo al freno lo menos posible. El recorrido es largo y el número de puertas que debéis atravesar es muy reducido. Si os gustan las emociones fuertes y no tenéis ningún miedo a la velocidad, ésta debe ser vuestra especialidad.

Gigante



El gigante es una prueba especialmente dedicada a los esquiadores dotados de habilidad y rapidez. Se puede decir de ella que es una modalidad que se sitúa a medio camino entre el descenso y el slalom, que se encargará de dejar bien claro quién es el esquiador más completo.

Slalom



Es la prueba reina de la habilidad y se deben tener los reflejos a tope para enfrentarse a ella. Son recorridos cortos plagados de puertas, donde los giros y zigzagueos resultan fundamentales para llegar lejos, puesto que a cada puerta que os saltéis se os penalizará con dos segundos.

Los amantes de la práctica del esquí ya no tendrán que desesperarse con el habitual "Estación cerrada por escasez de nieve". Gracias a este «Val D'Isere» para Jaguar, podrán deslizarse por siete nevadas pistas a velocidades de vértigo y en cualquier época del año.



La altas velocidades que se alcanzan en los descensos no supondrán ningún inconveniente para que de vez en cuando realicéis virguerías con los esquíes o con la tabla de snowboard. Ésta es una buena prueba.











Jaguar se merece algo mejor

La verdad es que juegos como éste **no ayudan a la felina consola de Atari a marcar diferencias con los soportes de 16 bits,** puesto que cualquier persona que desconociese para qué consola ha sido realizado este cartucho y le preguntaran al respecto, podría atribuirlo perfectamente a una Mega Drive, por ejemplo. ¡Y la pena es que no andaría muy desencaminado!

Al referirnos a «Val D'Isere» tenemos que hablar de **un juego escasamente adictivo**, interesante en las tres o cuatro primeras carreras, pero **monótono al cabo de un corto espacio de tiempo**, y que además **deja mucho que desear en su aspecto gráfico**. En fin, que nos hemos llevado una decepción. Mucho me temo que juegos de ésta "calidad" no contribuyen a aumentar el prestigio de la Jaguar, y que se les debe exigir más.

The Edge

Val d'Isere Skiing and Snowboarding

Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
76	83	78	75	74	76

Nuevo

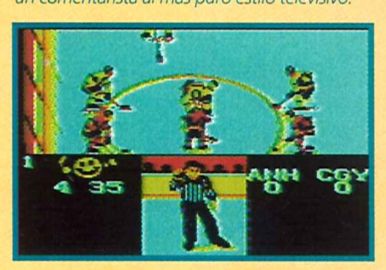
Nº jugadores: **1**
Nº de equipos: **28**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Megas: **4**







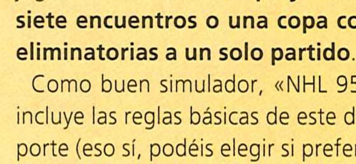
Cada uno de los partidos es presentado por un comentarista al más puro estilo televisivo.



Ponle hielo a tu Game Boy

Parece que las consolas Nintendo están dispuestas a que el hockey sobre hielo se ponga de moda en nuestro país. Así, si el mes pasado os presentamos «Wayne Gretzky» para la 16 bits, ahora le toca el turno a **la pequeña portátil y su «NHL Hockey 95»**. Con el sello de **EA Sports**, este cartucho recoge a los **veintiséis equipos** que componen la Liga Nacional Americana, además de **dos combinados All Star**, entre los cuales habéis de escoger el vuestro. Con él vais a tener la oportunidad de disputar **una liga completa**, o bien jugar directamente **los play offs a siete encuentros o una copa con eliminatorias a un solo partido**.

Como buen simulador, «NHL 95» incluye las reglas básicas de este deporte (eso sí, podéis elegir si preferís jugar con ellas o no) y todas las cualidades que hacen de esta "helada" modalidad una de las más espectaculares (**ataques constantes en las dos porterías, bruscos quiebros de dirección, hábiles amagos, potentes tiros, numerosos goles...**). Bueno, todas no, porque si esperáis encontrar en este cartucho los habituales encontronazos y peleas, vais a llevaros una pequeña decepción.



- **GAME BOY**
- **Hockey sobre hielo**
- **Electronic Arts**
- **Probe Software**

NHL Hockey 95









La enorme facilidad con la que se pueden anotar goles es uno de los grandes alicientes que presenta este «NHL Hockey'95» de Game Boy.



Positivos

+ Poder disfrutar de un simulador de hockey en la Game Boy.
+ Las animaciones de los jugadores guardan una gran fidelidad a las de la realidad.

Negativos

- El hockey sobre hielo es mucho más veloz que lo que ofrece este cartucho.
- ¿Dónde están los espectaculares choques de un jugador contra la valla protectora?

¿Un hockey sin velocidad?

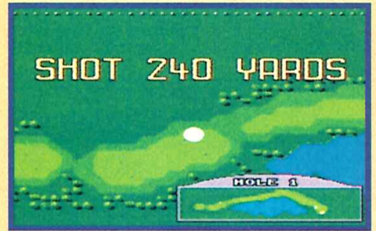
*Ya se sabe que los simuladores deportivos y la portátil de Nintendo nunca han sido muy buenos compañeros. Y es que es muy difícil introducir en una pantalla tan pequeña a un montón de jugadores en movimiento sin que se produzca una total sensación de confusión. Esta vez **Electronic Arts ha conseguido evitar los apelotonamientos**, pero lo ha hecho a costa de una **notable lentitud en el juego**. Y eso tratándose de un deporte como el hockey sobre hielo, en el que impera la velocidad, no parece acertado.*

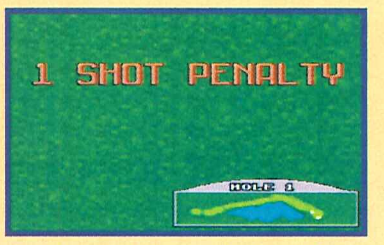
*En todo caso, **las animaciones de los jugadores son bastante buenas** para su reducido tamaño, y la jugabilidad alcanza unas cotas aceptables. Siempre, eso sí, que no seáis demasiado exigentes y que la competición sea lo vuestro, aunque se trate de en un deporte con poco tirón en España.*

The Edge

Gráficos **80** Música **72** Sonido FX **73** Jugabilidad **78** Adicción **77** TOTAL **78**







Cuando vuestra bola se marche fuera de los márgenes del campo o caiga al agua, seréis castigados con un golpe de penalización.



Una vez dentro del green, se os mostrará una perspectiva cenital. Y para vuestra orientación, también se os indicará la caída del hoyo.





- SUPER NINTENDO
- Golf
- Virgin
- ARC

World Masters Golf

Nº jugadores: 2
Nº de campos: 4
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Toda una lección de golf

Virgin y ARC Developments han puesto un enorme empeño en realizar un simulador de golf para Super Nintendo que combinara jugabilidad y calidad. Y el resultado es este **«World Masters Golf», un 16 megas** para cuya realización se ha utilizado **la técnica "Gouraud Shading"** (es la primera ocasión que se aplica esta técnica a un juego de golf), que permite suavizar los contornos y presentar unos campos con texturas, además del **Modo 7, efectos 3D y** la puesta en escena de **unos jugadores digitalizados**. Todo ello mediante una perspectiva desde detrás del jugador cuando el juego se desarrolla lejos de la bandera, que cambia a cenital al adentrarse en el green.

A la hora de jugar, no puede resultar más sencillo. La máquina pone en manos del jugador el palo más adecuado para realizar cada golpe, además de una **completa información de los hoyos**, desde la caída que tiene el green hasta la velocidad y dirección del viento. Y en cuanto a opciones, deciros que «World Masters Golf» consta de **cuatro campos** distintos y de **tres modalidades** en las que podéis tomar parte: **amistoso, matchplay y torneo.**



A pesar de que el ordenador coloca en vuestras manos el palo más adecuado para golpear la bola, siempre lo podréis cambiar por otro.



Los golpes de mayor potencia aparecerán destacados en pantalla, para que así podáis presumir de ellos ante vuestros adversarios.

Positivos

+ El alto grado de jugabilidad que presenta.
+ Que existan jugadores tanto masculinos como femeninos entre los que poder elegir, para evitar cualquier tipo de suspicacias.

Negativos

- Lo pixelados que aparecen los escenarios cuando muestran el recorrido de la bola en su vuelo hacia el hoyo.
- El brusco movimiento de los fondos.

BIRDIE PAR BOGEY

Las palabras mágicas del mundo del golf

Divertido, y sobre todo jugable

*La jugabilidad es el punto fuerte de «World Masters Golf». Esa **sencillez con la que el jugador puede controlar sus golpes,** tanto en dirección como en potencia, redunda en una mayor diversión y, por supuesto, en una mayor adicción. Desde mi punto de vista, ése es el aspecto más destacable de un simulador golfístico en el que no se puede olvidar que **ARC Developments** ha invertido mucho tiempo y trabajo, aplicando **la técnica "Gouraud Shading", los efectos tridimensionales, el Modo 7 y las digitalizaciones.***

*Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la valoración global de este cartucho no podía ser menos que buena. Y sin embargo, hay que reconocer que **el aspecto gráfico** no es todo lo agradable que se cabría de esperar.*

The Edge



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
83	80	86	90	88	86

No te quedes atrás

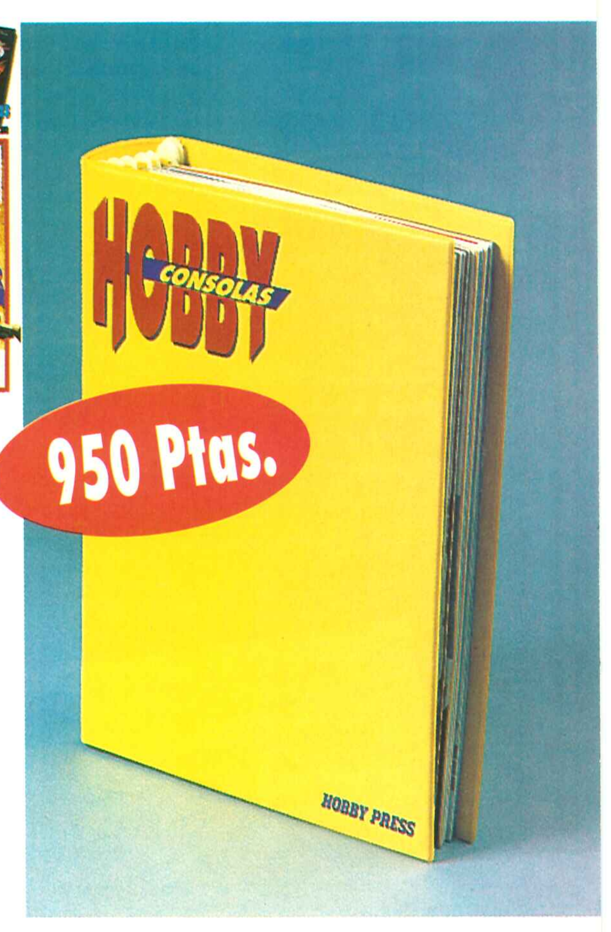




Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos







¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

TRIBUNA ABIERTA

La pregunta que os planteamos el mes pasado, "¿Valoráis positiva o negativamente la aparición de las nuevas consolas?" ha vuelto ha despertar una clara división de opiniones. Entre ellas, aproximadamente el 50% opina que tiene su parte buena y su parte mala, un 25% cree que es completamente positivo y el 25% restante cree, sencillamente, que mejor si nos hubiéramos quedado como estábamos. Conozcamos algunas de estas opiniones...

Yo, apoyo positivamente a las nuevas consolas. Pensad ¿os gustaría tener un 600 en el año 2010? Los coches, los televisores, los equipos stereo, incluso las lavadoras y las casas progresan en sus prestaciones, al igual que las consolas. Así es como se llega al futuro, progresando.
Quizás, y sólo quizás, una de las causas del surgimiento prematuro —para algunos— de las nuevas máquinas, sea una posible amenaza para este tipo de diversión, a partir del Siglo XXI con el surgimiento de otro método de entretenimiento, o solamente, sea para empezar con fuerza la nueva era y darnos la opción a los usuarios de poseer un poco antes estas consolas para que cuando llegue el momento, ya estén calientes y con un buen repertorio de juegos para poder, en adelante, explotarlas al maximo. Y, recordad que las consolas se crearon para divertirse. Si seguimos peleandonos por las marcas de consolas y los juegos, a ver cual es mejor, acabaran por venderse menos y desaparecerán. Meteos en la cabeza que los PC's personales y las consolas son los soportes de trabajo y diversión domesticos del futuro.

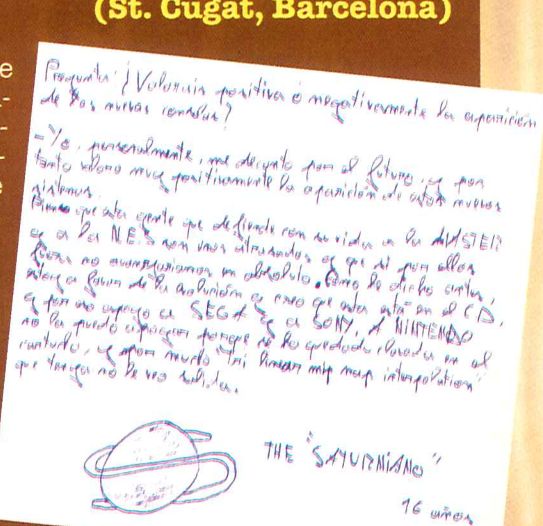
José Ignacio Mula (San Isidro, Alicante)

"Yo apoyo positivamente a las nuevas consolas. Pensad, ¿os gustaría tener un 600 en el año 2010? Los coches, los televisores, los equipos estéreo, incluso las lavadoras y las casas progresan en sus prestaciones, al igual que las consolas. Así es como se llega al futuro, progresando.

Sancho Cubasa (St. Cugat, Barcelona)

"Yo personalmente me decanto por el futuro, y por tanto valoro muy positivamente la aparición de estos nuevos sistemas.

Pienso que esta gente que defiende con su vida a la Master y a la NES son unos atrasados y que si por ellos fuera, no avanzaríamos en absoluto"

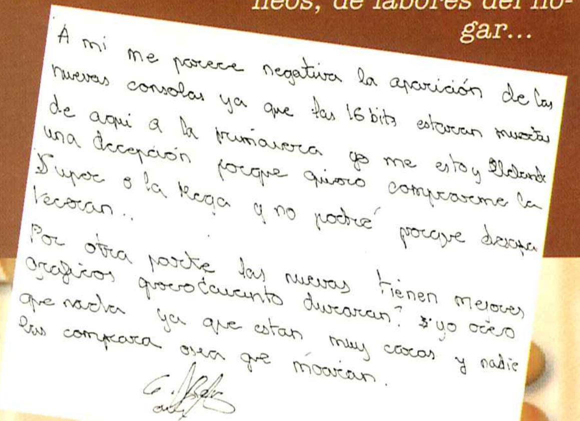

Pregunta: ¿Valoraría positiva o negativamente la aparición de las nuevas consolas?
-Yo, personalmente, me decanto por el futuro, y por tanto valoro muy positivamente la aparición de estos nuevos sistemas.
Pienso que esta gente que defiende con su vida a la MASTER y a la N.E.S. son unos atrasados y que si por ellos fuera no avanzaríamos en absoluto. Como he dicho antes, estoy a favor de la evolución y creo que esta está en el CD, y por eso apoyo a SEGA y a SONY. A NINTENDO no la puedo apoyar porque se ha quedado clavada en el cartucho, y aun mucho "tri linear mip map interpolation" que tenga no le veo salida.
THE "SATURNIANO"
16 años

René Castro (Cartagena, Murcia)

"A mí me parece negativa la aparición de las nuevas consolas, ya que las 16 bits estarán muertas de aquí a la primavera. Yo me estoy llevando una decepción, porque quiero comprarme la Super o la Mega y no podré, ya que desaparecerán.

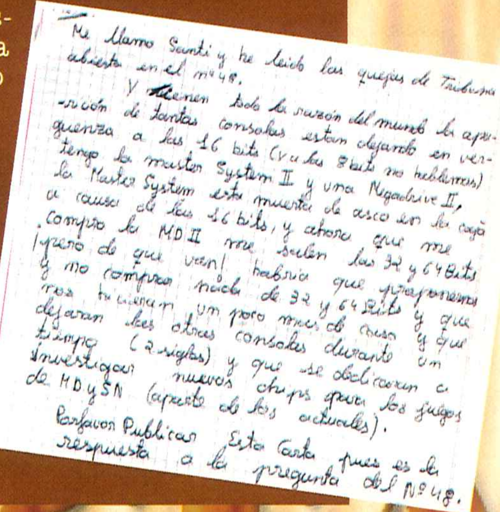
Por otra parte, las nuevas tienen mejores gráficos, pero ¿cuánto durarán? Yo creo que nada, ya que están muy caras y nadie las comprará. O sea, que morirán".

Nota de H.C.: No seas tan pesimista, colega. Alguna sobrevivirá, ¿no? Si no , ya podemos ir pensando en transformar H.C. en una revista de fútbol, de cotilleos, de labores del hogar...


A mi me parece negativa la aparición de las nuevas consolas ya que las 16 bits estaran muertas de aqui a la primavera. Yo me estoy llevando una decepción porque quiero comprarme la Super o la Mega y no podre porque desaparecerán..
Por otra parte las nuevas tienen mejores graficos pero ¿cuanto durarán? Yo creo que nada ya que estan muy caras y nadie las comprara o sea que morirán.

Santiago Ruiz. (Torreforta, Tarragona)

"...Tengo una Master System II y una Mega Drive II. La Master está muerta de asco en la caja a causa de las 16 bits, y ahora que me compro una MD II, me salen las 32 y 64 bits... ¡Pero de qué van! Habría que proponernos no comprar nada de 32 y 64 bits y que nos hicieran un poco más de caso, para que dejaran las otras consolas durante un tiempo y se dedicaran a investigar nuevos chips para los juegos de MD y SN"


Me llamo Santi y he leído las quejas de Tribuna abierta en el nº48.
Y tienen toda la razón del mundo la aparición de tantas consolas estan dejando en vergüenza a las 16 bits (y a las 8 bits no hablemos) tengo la master System II y una Megadrive II, la Master System esta muerta de asco en la caja a causa de las 16 bits, y ahora que me compro la MD II me salen las 32 y 64 Bits ¡pero de que van! habria que proponernos y no comprar nada de 32 y 64 Bits y que nos hicieran un poco mas de caso y que dejaran las otras consolas durante un tiempo (2 siglos) y que se dedicaran a investigar nuevos chips para los juegos de MD y SN (aparte de los actuales).
Porfavor Publicar Esta Carta pues es la respuesta a la pregunta del Nº48.

Maximun (Mondragón, Guipúzcoa)

"”...nos parece bien que hagan cosas nuevas, eso demuestra que la informática y las consolas avanzan en su futuro. Pero lo que no me parece digno, honrado, honesto, decente ni elegante, ni siquiera ético es abandonar a todos los usuarios de las 8 y 16 bits. Lo perfecto sería que tanto las nuevas consolas como las 8 y 16 bits estuvieran en el mercado, sacando juegos para todas ellas".

Fco. Miguel Bueno (Valencia)

"No es que la nueva generación de consolas se valore negativamente, puesto que está más claro que el H2O que tienen mayores prestaciones, pero valen una pasta, y tanto yo como muchísima gente más, no nos gastaremos esa pasta, de no ser que seamos niños de papá.

...Pero tíos, pensad por un momento ¿para qué sirven las consolas? Pues para pasar un magnífico rato jugando, y para eso no hace falta gastarse 60.000 ó 80.000 pesetas..."

Albert Rodríguez (Vic, Barcelona)

"Creo que la respuesta tiene que ser un rotundo "Sí, por supuesto", dado que cualquier mejora o avance en cualquier campo siempre es algo positivo. Poder disfrutar de juegos de mucha más calidad no puede considerarse jamás algo negativo. Sin embargo, eso no quiere decir que no tenga algunos puntos negros. Uno de ellos es el precio de la nueva tecnología; para tener una nueva máquina en condiciones es necesario un gasto medio de 70.000 pesetas y eso no puede ni quiere gastárselo cualquiera. Pero aunque en principio algunos se nieguen a hacer tal gasto, tarde o temprano se verán obligados a ello".

Jesús González (Almería)

"...El tema ni me va, ni me viene, aunque mejor que no hubieran aparecido nunca. Me explico: ¿Acaso compramos la Neo Geo siendo superior sobradamente a las 16 bits? ¡No!, debido a su excesivo precio.

¿Por qué ahora deberíamos hacerlo con las nuevas consolas? Yo creo que el mercado de las nuevas consolas quedará reducido a un pequeño sector".

El Psicodélico de la colina (Reino del Césped. Planeta Plutón, Córdoba)

"Yo, como psicodélico mayor del reino de la psicodelia, valoro muy positivamente la aparición de las nuevas consolas, pues ello obligará a los miles de niñatos que pululan por ahí a fastidiarse y a dejar de lado las consolas, debido a su alto precio. En mi opinión, tanto Sega como Sony han hecho un gran servicio a la humanidad al poner sus maquinitas a precios astronómicos, pues así empezaremos a ver cómo se vacían las tiendas de niños que, a la salida de la escuela, demuestran su inmadurez metiéndose como colgados en las tiendas y suspirando con la posibilidad de que papá les compre una maquinita. Cuando dicha maquinita cueste más de sesenta papeles, los pobres niños tendrán que callar y dedicarse a cosas más sanas y productivas que estar como un tonto delante de una pantalla. ¡Con la cantidad de cosas psicodélicamente flipantes que se pueden hacer!

Ante los cambios que estamos viviendo en el mundo de las consolas, ¿qué compañías creéis que tienen más futuro a medio plazo?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Contrapunto

EN DEFENSA DE SEGA.
De Varios a J. Ignacio Córcoles.

"Escribo para dejarle muy claro al Córcoles ése unas cosillas:
1º. Sí, lo que tú digas. Que Nintendo todo lo que dice, lo hace... sí, a los 3 años. Es decir, que cuando lo hace es mejor que no salga, porque cuando salga la Ultra 64, ya estarán consolas como PlayStation, 3DO, Saturn y Jaguar súper desarrolladas, con unos juegazos que mejor ni mirarlos.
2º. Bueno, si dices que el Mega CD es la basura, yo te digo que cuando veas el CD de Super Nintendo, hables. Además, ahí tienes un ejemplo de que Nintendo cumple su palabra a los 3 años. ¿Para qué va a sacar un CD ahora para Super Nintendo?, ¿tú crees que tendría éxito ahora, con las nuevas consolas que hay, mucho mejores incluso que la Ultra?
Desde luego que tú y Nintendo tendríais que dejar la tecnología, que no es lo vuestro. Y mejor ni hablar de la Game Boy, porque con su color verde marciano y las indirectas de Sega en anuncios como: "Los Colores van por dentro", mejor ni hablar, ya que no tiene comparación con la Game Gear. Así que nunca compares ningún formato de Sega con Nintendo, porque es imposible que Nintendo supere a Sega, y mucho menos en ventas".
Segaman

"Oye tú, que dices que Nintendo cumple todo lo que promete (y no te lo desmiento). Pero... ¿quién ha dicho que Sega no cumple lo que dice? Pues claro que lo cumple . Hasta ahora todo lo que ha dicho Sega lo ha cumplido (excepto los precios). Una cosa es que Sega no cumpla lo que diga y otra es que todos su proyectos le salgan mal y nosotros los dejemos pasar desapercibidos, que es lo que sucedió con el Mega CD.
Y respecto al tema del CD Rom de Super Nintendo, según tú ese reportaje salió en el número 26 de Nintendo Acción, y según mis cálculos hace 8 meses de eso. ¿No crees que ya han tenido tiempo de sobra para lanzarlo a la venta? Pues espéralo sentadito, no vaya a ser que te canses.
Y respecto al Mega CD... Yo compré el número 25 de la revista Hobby Consolas y vi ese vídeo. ¿Y sabes una cosa? Yo soy una de tantas víctimas que hay en España de la dichosa publicidad del Mega CD (pero hay que reconocer que la publicidad estuvo pegadiza y tuvo mucho éxito). Pues bien, me lo creí todo, y semanas más tarde me compré el Mega CD versión pal, con un adaptador para juegos japoneses, y el «Sonic CD». No todos los juegos son una porquería. Por supuesto el 90% de sus juegos son malos, pero tenemos juegos como el «Sonic CD», «Lunar», «Fatal Fury Special», y muchos más... Y me doy cuenta que el Mega CD no es tan malo como lo quieren pintar.
Susana Pérez

CD Y FUTURO.
De Miguel Sánchez a Raúl Salmero.

Al principio creía que no merecía la pena participar en esta sección, porque todavía se estarían peleando Aitor Pablo y compañía.. Pero llegados a este punto, no me queda más remedio que cerrar la boca a dos o tres personas.
Para empezar, quiero agradecer la disculpa que nos dio J.V.D. y elogiar al Defensor Consolero por su "brillante deducción". Luego decirle a Raúl Salamero dos palabras: estás equivocado. Tengo que darte la razón, eso sí, en lo que dijiste sobre la pésima información de Pedro Agular, aunque sus críticas no estaban del todo desencaminadas.
1-Las compañías SÍ te obligan a comprar el Vídeo CD, unas directamente (Philips) y otras indirectamente (Sega y Panasonic), ya que pagas un precio más alto por una consola que está preparada para esa función.
2-El futuro no está en el CD, al igual que no lo estuvo en el Laser Disc. El VHS, además de que las cintas resultan más baratas, tiene la "capacidad de grabar".
3-Aquí estoy de acuerdo contigo... sólo una pregunta: ¿porqué las compañías lo utilizan en la publicidad?
4-El Photo CD, efectivamente, no sirve para hacer fotos, pero revelarlas te costará más caro que en papel, y no sólo eso, sino que no habrá especialistas en todos los pueblos, ni ciudades.

CD Y FUTURO.
De Julio J.Jiménez a J.Hi.O.

Si te aburres, puedes ampliar tu colección de almorranas peludas en vez de escribir a la mejor revista de consolas para ponerla verde. Primero te metes con sus especialistas: "no saben puntuar" (que es lo que se dice normalmente del "profe" de "mates" en los exámenes), luego te metes con los juegos: "esos bodrios", y terminas con tu súper peloteo habitual: "espero haber contribuido a la elaboración de esta magnífica revista". Desde luego, lo tuyo son los barquitos de papel.

D.K.C. se merece un 99%.
De J.J. García a Carlos Luis García.

He visto lo que dices en el número 41 de Hobby Consolas y estoy en total desacuerdo contigo. Y no sólo porque yo sea de Nintendo, sino por otras razones.
1º Tú dices que es injusto ese número por causas que tú crees que son válidas, pero si has jugado habrás visto esa calidad gráfica tan alucinante con gráficos totalmente renderizados, con lo que los gráficos sí se merecen un 99%.
2º Dices que Nintendo ha pagado a H.C. para que le den esa puntuación. Eso también es aplicable al Sonic 3, que le dieron un 97% mucho más injusto todavía, porque es igual que los otros Sonics.
3º Dices que el juego es lo más fácil del mundo, pero hay que tener en cuenta que la dificultad según H.C. es subjetiva, así que no cuenta.
4º El apartado técnico es inmejorable, y me gustaría ver si Sega es capaz de sacar un juego con gráficos renderizados tan bueno como Donkey Kong Country, el Mejor Juego de la Historia creado para una Consola de 16 bits.

TRIBUNA ABIERTA

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO «Super Turrican» de Super Nintendo por «Fatal Fury» o «El Rey León». También cambio el «Dick Tracy» de Master System por el «Street of Rage». Preguntar por Miguel. TF: 967-787104.

DESEARIA CAMBIAR «El Rey León» o «Stunt Race FX» por «Street Racer». Llamar a Luis. Sólo Barcelona y provincia. TF:93-8482077.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Shadow of the Beast», «Shadow of the Beast II», «Out Run 2019», «Wonder Boy III» y «Drácula», en buen estado todos, por «Rise of the Robots» o «Legend of Galahad», también en buen estado. Sólo Girona y cercanías. Llamad por las mañanas a partir de las 10'00 horas y preguntar por Jordi. TF: 972-428222.

CAMBIO Game Boy con 12 juegos por Super Nintendo con dos juegos. Uno de ellos es «Dragon Ball». O también cambio por Mega Drive con juego «Dragon Ball» y otro. Preguntar por David. TF: 91-5474419.

VENTAS

VENDO juegos de Atari 2600 a 1.000 pesetas cada uno. ¡Oferta! 3 juegos por 2.000 pesetas. Sólo Sevilla. Preguntar por Raúl. TF: 95-4764848.

VENDO Mega Drive con 2 mandos, «Art of Fighting», «World Cup USA 94», «Hard Drivin» y «Golden Axe». Todo por 10.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Carlos. TF:91-4450170.

VENDO «Correcaminos» americano por 8.000 pesetas. Tengo dos más para vender. Preguntar por Nacho. TF: 964-225502.

VENDO juegos de Mega Drive, Super Nintendo y CD. Preguntar por Pedro. Llamar a partir de las 20'00 horas. TF: 93-4321314.

VENDO consola Mega Drive (7.000 pesetas) y Mega CD2 (15.000 pesetas) y también juegos para los dos formatos (entre 1.000 y 5.000 pesetas). Preguntar por Íñigo. ¡¡¡URGENTE!!! TF: 943-214792.

VENDO Super Nintendo + 2 mandos + 5 juegos + 16 revistas Hobby Consolas + suscripción al Club Nintendo. Todo por 23.500 pesetas. ¡Negociables! Preguntar por Felipe. Sólo Coruña. TF: 981-254842.

VARIOS

VENDO «Tortugas 4» de Super Nintendo por 3.000 pesetas, o cambio por «Super Bomberman» de la misma consola. Sólo Barcelona y provincias. Llamar en horas de comida. Preguntar por Carlos. TF: 93-3730529.

VENDO consola Mega Drive con 8 juegos y un mando profesional. Entre los juegos: «Sonic 3», «Fifa'95», «Earthworm Jim», etc... Por 35.000 pesetas o la cambio por Neo Geo con 2 juegos, a ser posible «Super Side Kicks». Preguntar por José. TF: 96-3553710.

VENDO «Dynablaster» y «Newzealand Story» por 4.000 pesetas, o cambio por Game Boy. Preferiblemente cambiarlo por Game Boy. Interesados, escribir a: M. Angel Pérez Díaz, Ctra. de Murcia, 1-37. 30170 -Mula- (Murcia).

CAMBIO «Donkey Kong Country» de Super Nintendo por «Super Punch Out» y compro «Secret of Mana» por 4.000 pesetas, «Dragon Ball Z 3» por 4.000 pesetas y «Dragon Ball Z 4» de rol por 6.000 pesetas, adaptador incluido. Escribir a: Aranzazu González González, c/Ebro, 1 bajo 9 3º Izda. 41710 -Utrera- (Sevilla).

VENDO O CAMBIO Super Nintendo + 9 juegos. Entre ellos: «Donkey Kong Country» y «FIFA» + Super Game Boy y 5 juegos de Game Boy por Mega Drive + 2 mandos + juego + Mega CD ó 32X + algún juego. Preguntar por Fco Javier. TF: 91-7418392.

VENDO «Asterix» de Super Nintendo por 8.000 pesetas, o lo cambio por «Illusion of Time». Preguntar por Nacho. TF: 964-225502.

COMPRAS

COMPRO la Atari Lynx con o sin juegos. ¡Urgente! Llamar a Luis. Horario de 14'30 a 16'20 y noches de 21'45 a 24'00. TF: 96-5661313.

COMPRO «Dragon Ball Z 2» por 5.500 pesetas. Llamar de 4'00 a 6'00 de la tarde. Preguntar por José Manuel. TF: 959-370981.

COMPRO revistas Mega Ocio, Amstrad Sinclair y mundo Amstrad. Además, compro gran cantidad de juegos de Super Nintendo. Mandar listas con precios a: Juan Fco Ramón Matías, c/Carnicería, 2. 18611 -Molvibar- (Granada).

COMPRO juego «Sonic» de Game Gear por 3.000 pesetas. Por favor, llamadme. Preguntar por Óscar. TF: 981-684698.

COMPRO los juegos: «Thunder Force IV», «Truxton» y «Streets of Rage 2». Siempre que estén en buen estado. Precio a convenir. Preguntar por Francisco. TF: 95-2457173.

COMPRO el juego «Flashback» de Super Nintendo por 3.000 pesetas. Sólo Sevilla. Preguntar por Enrique. TF: 95-4228686.

CLUBS

¿QUIERES SER de uno de los mejores clubs de Game Boy? Pues has elegido bien, tenemos carnets y trucos. Escribe a: Borja Smol Pettmor, c/La Rabida, 17-4º C. 28039 (Madrid).

AMIGOS DE GOKU ¿queréis que se emita Dragon Ball Z en Canal Sur? Entonces escribir. Estoy recogiendo firmas para que lo pongan de nuevo. Escribir a: Luis Muñoz Ragel, Urb. El Almendral, Blq. 13-2º C. -Jeréz- (Cádiz).

HOLA AMIGOS consoleros. Hemos formado el club "Sonic and Mario". Intercambiamos trucos de consolas Sega y Nintendo. Informamos de las novedades, etc... Escribe a: José Luis, c/Merced, 39. 25100 -Almacellas- (Lérida).

SOY un chico de 16 años y quiero formar un club para intercambiar dibujos de todas las series. Envía tus datos personales con un dibujo y 25 pesetas. Recibirás tu carnet. Escribe a: Fco Javier Ibáñez Montes, c/Albaizín, 6. 18220 -Albolote- (Granada).

CLUB VIPPER envía 100 pesetas, un dibujo y si puedes tu foto. La 1ª carta tiene un premio, y entre los mejores sorteamos un cómic de Spirou. ¡Francés genuino! Preguntar por Raúl. TF: 95-4532524.

CLUB MIGHTY envía sólo 100 pesetas y una foto. Si no la envías no serás socio, pero podrás participar. Haz un dibujo y podrás ganar 5 premios. ¡20 primeros! Preguntar por Lourdes. TF: 95-4534351.

CLUB PASSWORD si quieres ser socio de este club, debes tener una consola de Nintendo y mandar una carta a: Juan Pérez González, Camino Robledo de Chavela, 15, Apt. 32. 28210 -Valdemorillo- (Madrid).

HOLA quisiera cartearme con chicos/as para cambiar juegos de Nintendo y Game Boy. Escribidme a: Mauricio Domínguez Vargas, c/Francisco Pizarro, 33-1º A. 06200 -Almendralejo- (Badajoz).

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92





Si pides por teléfono llama a este número:

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD



12.990

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD + 3 JUEGOS



14.990

- COLUMNS
- SUPER HANG ON
- WORLD CUP ITALIA 90



MEGA CD



SUPER PRECIO **19.900**

CONSOLA MEGA CD + ROAD AVENGER, F 14 TOM CAT

EARTHWORM JIM	DRAGON'S LAIR	ETERNAL CHAMPIONS
P.V.P. - 8990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 9990
JURASSIC PARK	SOULSTAR	NBA JAM
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 9990

DESCUENTA 500 Ptas • EXCEPTO OFERTAS

B.C. RACER	11490	MIDNIGHT RAIDERS	9990
CORPSE KILLER	9990	POWER RANGER	9990
DOUBLE SWITCH	11990	PRIZE FIGHTER	10990
DUNE	9990	SLAM CITY	9990
FARENHEIT	7990	STAR BLADE	9990
LOS PITUFOS	9990	SUPREME WARRIOR	9990
MICKEY MANIA	8990	SURGICAL STRIKE	11490

OFERTAS

BATMAN RETURN	3990	JAGUAR XJ220	3990
CHUCK ROCK	2990	POWER MONGER	2990
CHUCK ROCK II	3990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
DRACULA	3990	TIME GAL	2990
EYE OF BEHOLDER	4990	WOLFCHILD	2990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WONDER DOG	4990
HOOK	3990	YUMENI MYST.MANSION	3990

SEGA SATURN



CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS **79.900**

PERIFERICOS

BUCKUP MEMORY	CABLE RF
7.990	4.990

CONTROL PAD	JOYSTICK VIRTUA STICK	ARCADE RACER
3.990	6.990	9.990





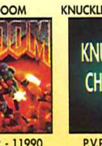
BUG !	CLOCKWORK KNIGHT	DAYTONA USA
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 11.990
DIGITAL PINBALL	INTER VICTORY GOAL	MYST
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 9.990
PANZER DRAGOON	PEBBLE BEACH GOLF LINKS	ROBOTICA
P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990
SHINOBI X	VIRTUA FIGHTER REMIX	VIRTUA HYDLIDE
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 9.990

32 X

CONSOLA 32X **24.990**

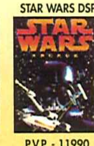
CONSOLA 32X + MOTOCROSS MANIAC **29.990**

COSMIC CARNAGE	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.490
MORTAL KOMBAT II	11.490
NBA JAM TOURNAMENT	11.490
STELLAR ASSAULT	11.990
SUPER AFTER BURNER	9.490
SUPER SPACE HARRIER	9.490
TOUGHMAN CONTEST	4.990













DOOM	KNUCKLES CHAOTIX	MOTHERBASE	STAR WARS DSP	VITUA FIGHTER	VIRTUA RACING DELUXE
P.V.P. - 11990	P.V.P. - 9490	P.V.P. - 9490	P.V.P. - 11990	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 11990

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM



Producto	Precio
GRADUATE 6 Botones	MEGADRIVE - 3190 / MASTER SYSTEM - 3190
JOYSTICK SG FIGHTER	MEGADRIVE - 995 / MASTER SYSTEM - 995
JOYSTICK DELTA RAY	MEGADRIVE - 1990 / MASTER SYSTEM - 1990
ADAPTADORES 4 JUGADORES	SEGA - 6900
SG PROGRAM PAD	MEGADRIVE - 4990 / MASTER SYSTEM - 4990
PAD 6 BOTONES	MEGADRIVE - 2990
MEGAMASTER 6 Botones	MEGADRIVE - 4495
2 CONTROL PAD Sin cable	MEGADRIVE - 3990
ACTION REPLAY	MEGADRIVE - 9990
SG PROPAD 2 6 botones	MEGADRIVE - 4990
SG ACTION PAD	MEGADRIVE - 1990
TURBO TOUCH 360	MEGADRIVE - 495 / MASTER SYSTEM - 495

GAME GEAR

4 EN 1 GAME GEAR+ 4 JUEGOS: SMASH TENNIS, PENALTY KICK-OUT, RALLY CHALLENGE, COLUMNS II



14.990

GAME GEAR +COLUMNS **14.900**

OFERTAS

BATERIA RECARGABLE SEGA -2990-

CABLE GEAR TO GEAR -395-



















SINTONIZADOR TV (OFERTA)	MASTER GEAR CONVERTER	WIDE GEAR (OFERTA)	FUENTE ALIMENTACION
P.V.P. - 6900	P.V.P. - 2995	P.V.P. - 995	P.V.P. - 2190
MALETIN ATTACHE	HANDY POWER KIT (OFERTA)	FUENTE ALIMENTACION COCHE (OFERTA)	LOGIC 3 CARRY CASE
P.V.P. - 2995	P.V.P. - 3900	P.V.P. - 495	P.V.P. - 2490

NEO·GEO CD



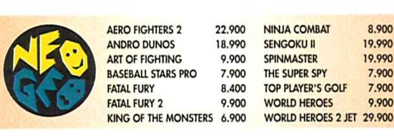
CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF **50.900**

CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF + FATAL FURY 3 **59.900**

JOYSTICK PRO	12.900
CONTROL PAD	5.400
CABLE RF	6.900
CABLE RGB	5.900
CABLE AV MONO	2.300
CABLE AV STEREO	3.500

AERO THE FIGHTERS 2	8.900	SAMURAI SHODOWN 2	11.900
AGGRESSORS DARK KOMBAT	10.900	SAVAGE REIGN	12.900
ART OF FIGHTING 2	9.900	SENGOKU 2	9.900
ART OF FIGHTING	7.900	SOCCER BRAWL	9.900
DOUBLE DRAGON	11.900	STREET HOOP	9.900
FATAL FURY 2	8.900	SUPER SIDEKICKS 2	9.900
FATAL FURY 3	12.900	SUPER SIDEKICKS 3	11.900
FATAL FURY	7.900	THE KING OF FIGHTERS '94	11.900
FATAL FURY SPECIAL	8.900	TOP HUNTER	8.900
POWER SPIKES II	8.900	WINDJAMMERS	9.900
SAMURAI SHODOWN	8.900	WORLD HEROES PERFECT	11.900

NEO GEO



AERO FIGHTERS 2	22.900	NINJA COMBAT	8.900
ANDRO DUNOS	18.990	SENGOKU II	19.990
ART OF FIGHTING	9.900	SPINMASTER	19.990
BASEBALL STARS PRO	7.900	THE SUPER SPY	7.900
FATAL FURY	8.400	TOP PLAYER'S GOLF	7.900
FATAL FURY 2	9.900	WORLD HEROES	9.900
KING OF THE MONSTERS	6.900	WORLD HEROES 2 JET	29.900

3DO

ALONE IN THE DARK	8990	ROAD RASH	8990
DRAGON'S LAIR	7990	SAMURAI SHODOWN	8990
FLASHBACK	9990	SHOCK WAVE	8990
GEX	8990	STARBLADE	9490
MEGARACE	9490	SUPER ST. FIGHTER 2 TURBO	12490
PATAANK	7490	WAY OF THE WARRIOR	9990
QUARANTINE	8490	WING COMMANDER III	8990

FIFA INT. SOCCER	NEED FOR SPEED	REBEL ASSAULT
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 8.990
SUPER WING COMMANDER	SYNDICATE	THEME PARK
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 8.990

CONSOLA TURBOGRAFX



LIQUIDACION **9.990**

CONSOLA TURBOGRAFX + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	POWER GOLF
DRAGON SPIRIT	R-TYPE
EXPLORER	SPACE HARRIER
KEITH COURAGE	VICTORY RUN
LEGENDARY AXE	VIGILANTE
PAC-LAND	WORLD CUP TENNIS

PLAY STATION



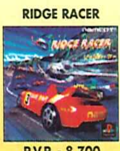
Versión española ¡Ya disponible!

59.995

PERIFERICOS

MEMORY CARD	3550
CONTROL PAD	4450
3D LEMMINGS	7.990
NOVASTORM	7.990
RAPID RELOAD	7.990
WIPE OUT	8.700

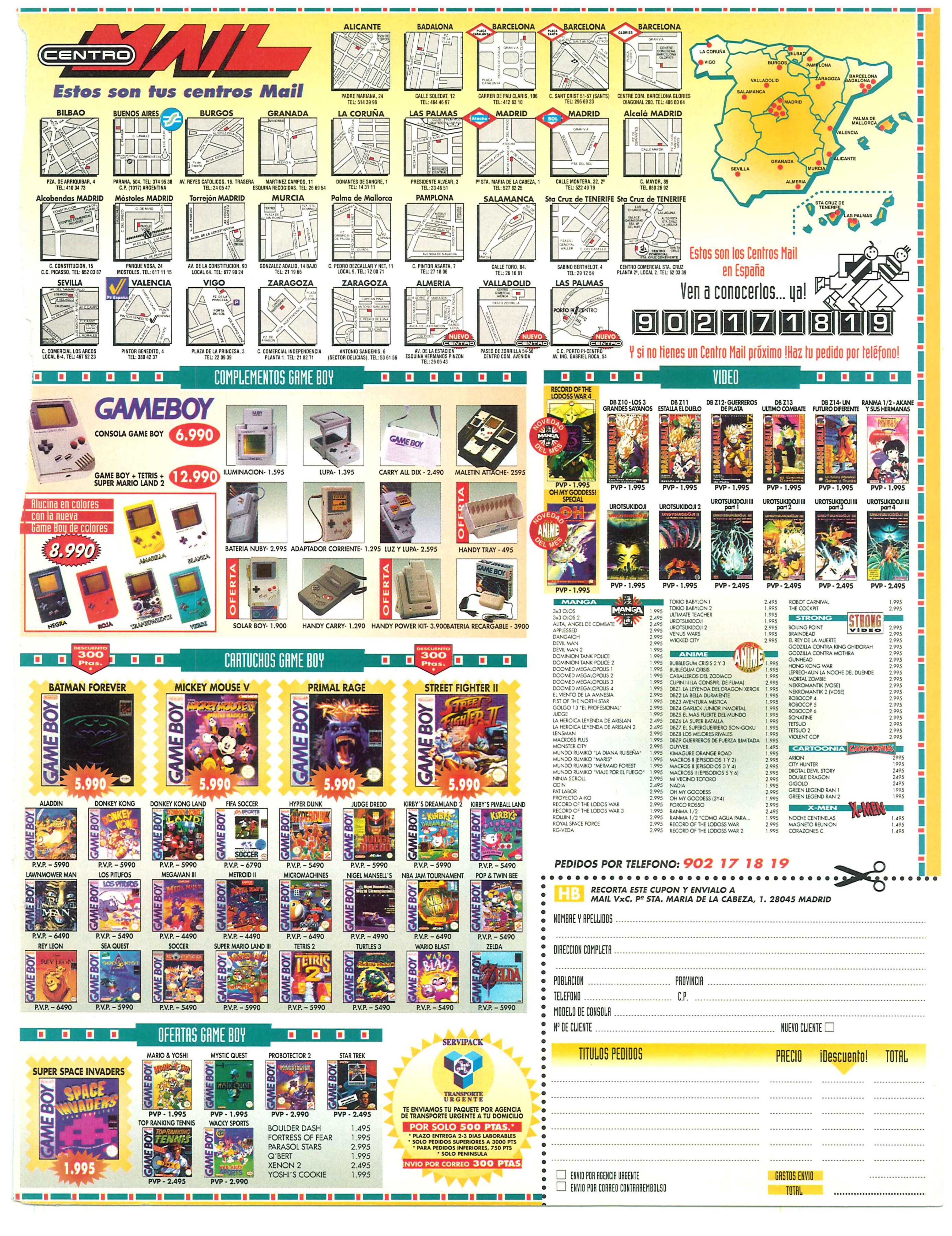




JUMPING FLASH	KILEAK THE BLOOD	RIDGE RACER	TOHSHINDEN
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 7.990



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO SCOPE - 4990
SUPER GAMEBOY
9.990
SUPER OFERTA
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
HANDY TRAY- 995
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
TOP FIGHTER- 9990
SN SPRINT PAD- 2490
MALETIN MULTICASE- 1990
SN PROGRAM STICK- 5990
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
HYPER BEAM- 4990
MALETIN- 4990
CONSOLA SUPER NINTENDO
+ SUPER MARIO ALL-STARS
incluye
4 JUEGOS
14.990
KILLER INSTINCT
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
12.990
GRATIS CD AUDIO
SUPER MARIO WORLD 2
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
12.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
BATMAN FOREVER
10.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
PRIMAL RAGE
10.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
VAMPIRE´S KISS
12.990
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4995
BASEBALL 1995
BATTLETOADS 3995
CRASH DUMMIES 6490
MANIAC MANSION 2995
MARIO & JOSHI 2995
MEGAMAN 5 6490
PRINCE OF PERSIA 3995
RACKET ATTACK 2995
RAINBOW ISLANDS 4990
ROBIN HOOD 2995
SHADOW WARRIORS 2995
SOCCER 4995
THE LEGEND OF ZELDA 4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA 2995
ZELDA II 4995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FOR MARS - 11790
DINO DINI SOCCER - 11990
DIRT RACER - 10900
DOOM - CONS
DONKEY KONG COUNTY -11990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F1 WORLD CHAMP. - 10990
FEVER PITCH SOCCER - 9990
HAGANE - CONS
ILLUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JUDGE DREED - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
JUSTICE LEAGUE - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X – 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S – 8990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
THE MASK - CONS
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FLINTSTONES – 11990
THEME PARK - CONS
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
URBAN STRIKE - CONS
WEAPON LORD - CONS
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN
3.995
RISE OF THE ROBOTS
3.990
STUNT RACE FX
3.995
SUPER TENNIS
3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA – 2990
DRAGON´S LAIR - 6990
FUN'N GAMES - 3990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING – 5490
GOOF TROOP - 3995
GODS – 5490
HOME ALONE 2 - 3990
JAMES BOND JR – 2990
JURASSIC PARK - 4990
KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
LEMMINGS II - 6990
MICKEY M. MAGICAL Q - 3990
MORTAL KOMBAT – 5490
PAC-ATTACK - 3995
PAPER BOY 2 - 6990
PILOTWINGS – 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER – 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
ST. FIGHTER 2 TURBO - 3995
SUP. EMPIRE STRIKE BACK-5990
SUPER JAMES POND-5490
SUPER KICK OFF- 2990
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION – 5490
THE BRAINES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
THE HUMANS - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
ZOOL - 3990


CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BARCELONA
GLORIES
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA
TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11
ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 23 46 51
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL 880 26 92
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15
C.C. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 29 12 54
Sta Cruz de TENERIFE
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ
PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA
C. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
Pz España
PINTOR BENEDITO, 4
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3
TEL: 22 09 39
ZARAGOZA
C. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
ALMERIA
NUEVO CENTRO
AV. DE LA ESTACION
ESQUINA HERMANOS PINZON
TEL: 26 06 43
VALLADOLID
NUEVO CENTRO
PASEO DE ZORRILLA 54-56
CENTRO COM. AVENIDA
LAS PALMAS
NUEVO CENTRO
C.C. PORTO PI-CENTRO
AV. ING. GABRIEL ROCA, 54
LA CORUÑA
VIGO
BILBAO
PAMPLONA
BURGOS
VALLADOLID
ZARAGOZA
BARCELONA
BADALONA
SALAMANCA
MADRID
PALMA DE MALLORCA
VALENCIA
ALICANTE
GRANADA
SEVILLA
MURCIA
ALMERIA
STA CRUZ DE TENERIFE
LAS PALMAS
Estos son los Centros Mail en España
Ven a conocerlos... ya!
902171819
Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
Alucina en colores
con la nueva
Game Boy de colores
8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
OFERTA
HANDY TRAY - 495
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
BATERIA RECARGABLE - 3900
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas. *
DESCUENTO 300 Ptas. *
BATMAN FOREVER 5.990
MICKEY MOUSE V 5.990
PRIMAL RAGE 5.990
STREET FIGHTER II 5.990
ALADDIN P.V.P. – 5990
DONKEY KONG P.V.P. – 5990
DONKEY KONG LAND P.V.P. – 5990
FIFA SOCCER P.V.P. – 6790
HYPER DUNK P.V.P. – 5490
JUDGE DREDD P.V.P. – 5990
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. – 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. – 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. – 6490
LOS PITUFOS P.V.P. – 5490
MEGAMAN III P.V.P. – 4490
METROID II P.V.P. – 4490
MICROMACHINES P.V.P. – 6490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. – 4990
NBA JAM TOURNAMENT P.V.P. – 6490
POP & TWIN BEE P.V.P. – 5490
REY LEON P.V.P. – 6490
SEA QUEST P.V.P. – 5990
SOCCER P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND III P.V.P. – 5990
TETRIS 2 P.V.P. – 5990
TURTLES 3 P.V.P. – 5490
WARIO BLAST P.V.P. – 5490
ZELDA P.V.P. – 5990
OFERTAS GAME BOY
SUPER SPACE INVADERS 1.995
MARIO & YOSHI PVP - 1.995
MYSTIC QUEST PVP - 1.995
PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
STAR TREK PVP - 2.495
TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495
WACKY SPORTS PVP - 2.990
BOULDER DASH 1.495
FORTRESS OF FEAR 1.995
PARASOL STARS 2.995
Q'BERT 1.995
XENON 2 2.495
YOSHI'S COOKIE 1.995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
VIDEO
RECORD OF THE LODOSS WAR 4 PVP - 1.995
NOVEDAD MANGA DEL MES
OH MY GODDESS! SPECIAL PVP - 1.995
NOVEDAD ANIME DEL MES
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 4 PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
NINJA SCROLL 2.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
RECORD OF THE LODOS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOS WAR 3 1.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 1.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
GUYVER 1.495
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
STRONG VÍDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2995
CITY HUNTER 1995
DIIGTAL DEVIL STORY 2495
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
GREEN LEGEND RAN 1 1995
GREEN LEGEND RAN 2 1995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A
MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY SHOPPING



VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

TELF. PEDIDOS 523 24 08
ENVIOS A TODA ESPAÑA



BUG • BLOOD • OMEN • BATTLE MONSTER • PRETTY FIGHTERS • DEFCON 5 • VIRTUAL HYD • SIDE POCKET • PARODIUS • MYST • ASTRAL • PANZER DRAGON • VICTORY GOAL • ADPDATEL • DAYTONA • CLOCKWORK KNIGHT • SHINOBI • DEN SHIN. ¡¡TODOS DISPONIBLES!!

SUPER NINTENDO	SONY PLAYSTATION	3 D O
• EARTHBOUND (ROL)	• ACE COMBAT	• WING COMMANDER III
• BRANDISH (ROL)	• ARK THE LAD	• DEATH KEEP
• OGRE BATTLE	• DISCWORLD	• CASPER
• MK III (PROX.)	• VIEWPOINT	• PANZER GENERAL
• CRONNOTRIGER	• FIFA 96	• RISE OF THE ROBOTS
• KILLER INSTINCT (SEPT)	• KRAZY IVAN	• POLICENAUTS
	• DESTRUCTUION DERBY (OCT.)	

... Y ADEMAS, NUEVOS TITULOS Y OFERTAS PARA NEO GEO Y TURBO DUO.

CLUB DE CAMBIO SUPER NES, MEGADRIVE Y NES DESDE 1.000 PTS.
JUEGOS DE SEGUNDA MANO. ENVIOS A TODA ESPAÑA

EN CÓRDOBA...



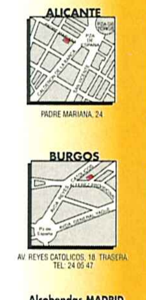
Club MICRO GAMES

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y SEGUNDA MANO

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6. 14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003
Pedidos y Cambios a toda España

MEGALOPOLIS

1º Centro Especializado en Consolas y Manga
• NOVEDADES SATURN, PSX, 3DO
• ADAPTADOR SATURN NTSC/PAL
• CARTUCHOS SUPERNES, MEGADRIVE.
• FIGURAS, POSTERS, CD'S MUSIC, etc. para DBZ, Sailor Moon, Yu YU Hakusho.
• PP CARDS, PUZZLES, CAMISETAS, ETC.
• DTO. 15- 30% A TIENDAS/DISTRIBUIDOR.
SERVIMOS A TODA ESPAÑA
APDO. CORREOS, 286
28230 LAS ROZAS DE MADRID
TELF/FAX: 91 5083518



ÚLTIMAS NOVEDADES
COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS.
GRANDES OFERTAS

** MEGANIVEL**

CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÀMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CÀDIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

PUBLICIDAD POR MÓDULOS

Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

Ahorra hasta 1000 pta. con CENTRO MAIL

NUESTRAS OFERTAS DE ESTE MES




















Consola	Juego	Antes	Ahora
MEGA DRIVE	PRIMAL RAGE	9.990	8.990
MEGA-CD	ETERNAL CHAMPIONS	9.990	8.990
MEGA DRIVE 32X	VIRTUA FIGHTER	1?.490	9.490
SEGA SATURN	VIRTUAL HYDLIDE	?.990	9.490
GAME GEAR	PRIMAL RAGE	?.990	5.290
SUPER NINTENDO	SUPER MARIO WORLD 2	1?.990	11.990
GAME BOY	PRIMAL RAGE	?.990	5.290
NEO·GEO CD	WORLD HEROES PERFECT	1?.900	10.900

• Recorta y rellena los datos de este cupón.
• Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
• Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: MAIL VxC • Sta. Mª de la Cabeza, 1 • 28045 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).
• Recuerda que sólo puedes comprar un producto por cupón.



NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)
MODELO DE CONSOLA ....
Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ TRANSPORTE

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

JUDGE DRED KNUCKLES-CHAOTIX DISNEYLAND PARIS

RESULTADO DEL SORTEO DISNEYLAND PARIS

CADA UNO DE ELLOS HA SIDO GANADOR DE UN VIAJE **DISNEYLAND PARIS** PARA TRES PERSONAS.

ENHORABUENA A LOS GANADORES Y GRACIAS A TODOS POR VUESTRA PARTICIPACIÒN

Juan A. Barrado Crespo (Madrid)
Josè Luis Gutièrrez Comas (Baleares)
Javier Girones Torren (Gerona)
Juan Padilla Vera (Màlaga)
Belèn Acìn Rodrìguez (Madrid)
Rafael Gil Ortega (Badajoz)
Jorge Ortal Grandal (Pontevedra)
Manuel Barrios Martìnez (Almerìa)
Milagros Parra Lòpez (Albacete)
Miguel Barata Cuenca (Madrid)
Xabi Tapia Ceiza (Alicante)
Jorge Gonzàlez Ribes (Valencia)
Iñigo Aymat de Guezala (Madrid)
Claudio Ripoll cutillas (Alicante)
Vìctor de Juan Carrillo (Alicante)

PRIMER PREMIO: MEGADRIVE 32 X Y JUEGO DE KNUCKLES CHAOTIX.

Gustavo Prados Sànchez (Toledo)
Judit Chacòn Prieto (Lèrida)
Carlos Gimènez Germàn (Zaragoza)
Manuel Alvarez Dìaz (Lugo)
Pedro Aznar Fierrez (Barcelona)

SEGUNDO PREMIO: CD DE MÙSICA SONIC MIX:

Daniel Làzaro Iglesias (Barcelona)
Fco. Javier Gonzàlez Ortega (Madrid)
Javier Gallego Rodrìguez (Calatayud)
Antonio Pèrez Sànchez (Rubì)
Patricia Saburiro Sànchez (Las Palmas)
Angel Benìtez del Rosal (Alcobendas)
Alvaro Pèrez Sancho (Guadalajara)
Angel Villodre Lòpez (Albacete)
Luis Manuel Cano Peña (Valdecaballeros)
Alejandro Alfaro Benaba (Sevilla)
Omar Gòmez Fecci (San Fernando)
Bernat Muñiz Garcìa (Reus)
Vìctor Teruel Sànchez (Barcelona)
Ivàn Martìn Valentìn (Madrid)
Iñaki Pallin Silva (Huelva)
Higinio Rubio Osteso (Benimamet)
Antonio Cano Sànchez (Badalona)
Miquel Peinado Martìnez (Alicante)
Josè Luis del Pino (Toledo)
Gustavo Garcìa Chicano (Las Palmas)
Mahy Socarro Vega (Las Palmas)
Sebastian Navarro Cuadrado (Alcoy)
Heriberto Santana Perez (Telde)
Vicente Arcos Duràn (Barcelona)
Alex Andrès Asensio (Burriana)
Carlos Corsino Fernàndez (Alcorcòn)
Ramòn Mañe Rufì (Tarragona)
Victor Pèrez Villuendas (Barcelona)
Juan Luis Coca Cano (Albolote)
Sandro Ezequiel Gamarra (Barcelona)
Miguel Angel Yunta Martìnez (Tenerife)
Francisco Garcìa Rueda (Jaèn)
Oscar Dìaz Granado (Barcelona)
Miguel Angel Sanjuan (Màlaga)
Jonathan Perga Aguilar (Badalona)
Antonio Josè Fernàndez (Mula)
Jordi Ortiz Martìn (Barcelona)
Luis Garcìa Villarejo (Madrid)
Jean Arenas Lahuerta (Zaragoza)
Ainara Hernàndez Delgado (Santurce)
Daniel Enrique Bibiloni (Barcelona)
Eva Richarte Prieto (Barcelona)
Lucas Ruiz Gallego (Alicante)
Susana Pèrez Tirado (Barcelona)
Aitor Gallego Martìn (S. Sebastiàn)
Igor Nadal Làzaro (Soria)
Mª Luisa de la Morena (Màlaga)
Francisco Jaèn Nieto (Jaèn)
Miguel del Pozo Navarro (Còrdoba)
Elena Buzòn Sarmiento (Càdiz)

PRIMER PREMIO: CADA UNO DE LOS GANADORES RECIBIRÀ UN CARTUCHO (EN EL FORMATO ELEGIDO), UNA CAMISETA Y UNA CHAPA DEL JUEGO JUDGE DRED

Pedro Aroca Guijarro (Paiporta)
Rodrigo Zarza Rioja (Talavera)
Rubèn Lozano Garcìa (Màlaga)
Ignacio Benavente Castelo (Màlaga)
Josè Arnaiz Sànchez (Astillero)
Cristòbal Alabert Fuente (Barcelona)
Oscar Gòmez Dueñas (Getafe)
Manolo Egido Garcìa (Valladolid)
Josè Ramos Repullo (Figueras)
Alberto Gil Molina (Madrid)
Daniel Tormes Daza (Algemesì)
Jorge Marchante Carrasco (Gandìa)
Angel Guerrero (Maciaño)
Jordi Garcìa Pèrez (Barcelona)
Juliàn Ropero Gil (Moguer)

SEGUNDO PREMIO: CAMISETA JUDGE DRED

Diego del Mazo Fernàndez (Toledo)
David Bautista Toro (Hospitalet)
Manolo Urquizar Peralta (Almuñecar)
Ivàn Talavera Ruiz (Barcelona)
Enrique Carril Mouriño (Vigo)
Iago Lago Alvarez (Valladares)
Fco. Lòpez Maragoto (Jubia)
Antonio Manuel Sianes Castaño (Sevilla)
Miguel Sànchez Dìaz (Barcelona)
Iñusko Eguskizaga (Murgia)
Alex Aguilà Gambùs (Barcelona)
Josè Luis Leòn Mañez (Castellòn)
Miguel Còrdoba Pelegrìn (Alarcòn)
Ferràn Prat Muñoz (Barcelona)
Julio Rodrìguez Fernàndez (Asturias)
Goran Polic (Baleares)
Julian Vila Marquès (Baleares)
Hèctor Ortìz Lecanda (Solares)
Ibai Ramìrez Garcìa (Lasarte)
Francisco Carreño Ramìrez (Tijola)
Rodrigo Ramos Moreno (Cuenca)
Josè De Andrès Olmos (Alcobendas)
Ignacio Pèrez Moràn (Càdiz)
Fco. Servàn Carrillo (Càdiz)
Raùl Jimènez Garcìa (Sabadell)
Josè Garcìa Gomez (Arenas)
Luis Alcatraz Morata (Murcia)
Fco. Toro Fernàndez (Sevilla)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
Fco. Villalòn Morales (Madrid)